

軟體世界
Fantasy Style
全球資訊網 http://www.swm.com.tw/
SOFT WORLD MAGAZINE
SOFT WORLD MAGAZINE
154期
2002 / FEBRUARY
2月
附贈MegaDisc光碟
勁爆試玩區：
永遠的亞瑟王、Beach Head2002
幻世錄II～魔神戰爭…………
動畫展示區：
奇蹟花園、龍狼傳～破凰之路
多款遊戲修正檔、桌布
共享軟體盡在其中
安德烈斯新年大放送
奇蹟花園可愛杯墊、
第七封印精美月曆、
幽城幻劍錄亮麗明信片、
古龍群俠傳Online遊戲貼紙組
…………多種贈品相送。
最佳人氣大獎
台碩P4電腦～
持續放送中
遊戲向上委員會
世紀爭霸
哈利波特～魔法師的寶石
動物園大亨
幻羿傳說～露卡的魔獸教室
模擬星城
大富翁總動員2之童話狗仔隊
烈日奇俠傳
攻略圖書館
遊戲過關最佳指南
最完整披露
幽城幻劍錄劇情完全攻略（下）
重返德軍總部單人任務詳解
魔幻騎士快速攻略篇
哥薩克－征服與榮耀關卡重點提示
世紀爭霸征服與榮耀
魔力寶貝菜鳥最佳指引
餅乾夢工坊新手上機指南
究極GAME館
遊戲與奇幻文學的完美結合
第七封印
金庸群俠傳決戰光明頂絕世武功乍現江湖
紅樓續夢超美人物轉世情緣
龍狼傳上市前終極報導
絕對武力之永不妥協CS最新華麗展示
ISSN 1605-2722 02
9 771605 272000
Printed in Taiwan
全球華人電腦門市・便利超商・書局 均售 香港 HK $55 馬來西亞 RM $25 加拿大 CAD $18 美國 US $12



大家一起FUN聰明！
搶答集點av8d通通有獎！
百萬大搶答
MILLION QUIZ
MAGNUS
網路益智遊戲，快樂集點搶答
QA.chinesegamer.net

天文地理八卦麻辣一把抓，腦力、智力、想像力通力合作

以益智趣味為最高指導原則，問答題型包羅了好笑趣味、欠扁問答、明星綜藝、電腦科技、網路冷笑話、自然、歷史・・・等等，五花八門、包羅萬象，不論答錯答對，包你歡笑不斷！

手氣運氣超人氣，一氣呵成





每位玩家均有三面道具金牌，使用金牌答題，答錯答對五倍加分扣分。加上以亂數產生的「無敵幸運星」系統，如果玩家中無敵幸運星，就可多得一面金牌！善用你的運氣，天堂地獄就在一線之間！

獎品新穎豐富，歡迎挑戰



每場比賽前十名的玩家可依每場參加人數決定獲得紅利金積分。累積紅利金點數可兌換筆記型電腦、機車、PS2等豐富獎品，只要夠聰明，一個禮拜就有機會把轎車開回家！













鮮玩一下

在「金庸群俠傳OnLine」的「決戰光明頂資料片」中，都有內附「百萬大搶答」遊戲喔！

1月15～17日免費搶鮮試玩，

1月18日正式搶答集點得大獎！



題目一

請問烏龜的心長得像什麼？ [1] 刀 [2] 箭 [3] 麵龜 [4] 愛心

題目二

他去了(猜一家店名) [1]IKEA [2]SWATCH [3]SOGO [4]IS coffee

答對了嗎？就算題目再冷也要FUN聰明喔！



收費方式 一次只要5點比到夜市打彈珠還便宜！

凡「金庸群俠傳Online」帳號擁有儲值點數需超過150點〈儲值點數須超過150點〉或「百萬大搶答搶鮮包」皆可登錄進入遊戲。用點數卡提供之ID/PW進行會員登錄，每次進場只要5點，讓你歡樂集點又長智商！



WingMan® 互動遊戲裝置系列

準備好進入遊戲競技場開始廝殺了嗎？

擁有精準機械設計與強力馬達運轉的羅技獨特力回饋術，

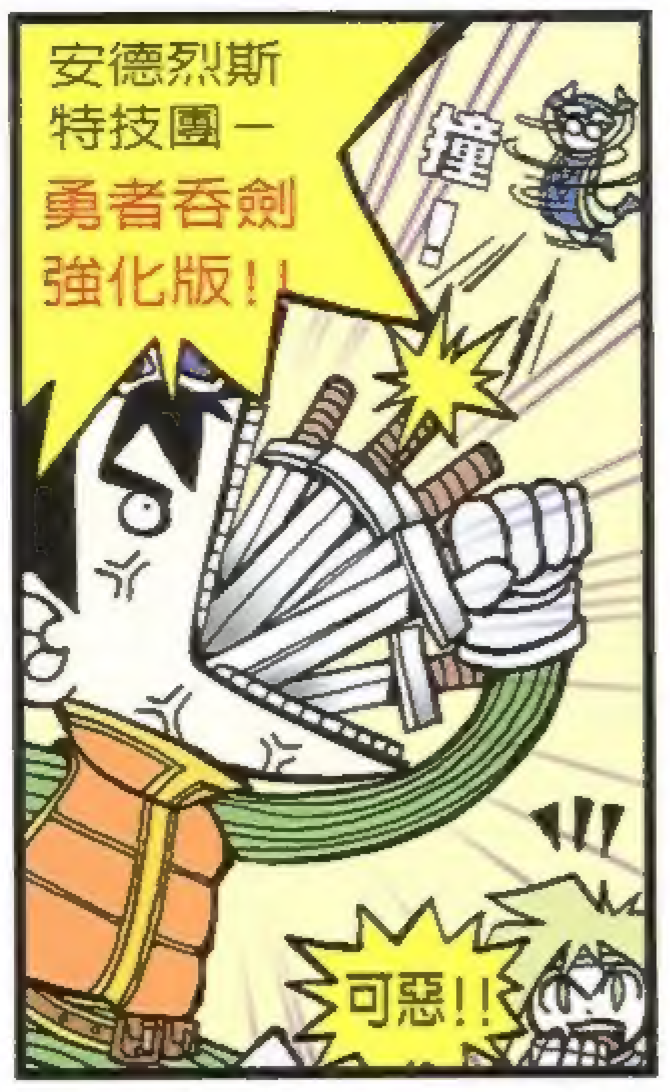
將帶您親身體驗最真實的顛簸、迴彈、晃動與撞擊等力量。

從此，您可以身歷其境，真實體驗遊戲的動感！

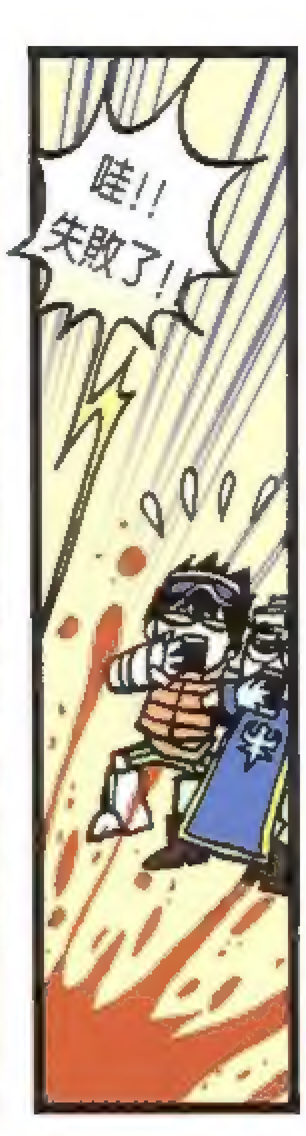


出場人物
老爹
蕾蕾
沙雷納
尼爾斯
阿雷斯
魔王
麗斯洛
國王
仙人
女神
安德烈斯王國
新年人氣大比拼
又是新年到來，逢節喜慶家家團圓，公司行號又到了發年終獎金的時刻
緊張～
刺激～
又到新的一年，相信各位己經期待(獎金)很久了，今年承蒙各位努力，讀者們愈來愈有向心力，在此感謝各位。
但是，今年國內景氣不佳，不但稅收減少，連女神神殿都有工坊付不出香油錢，所以……今年發獎金不能和往常一樣!!
所以!!本王決定，一切訴諸民意，以人氣排行高低分獎金!!
受讀者歡迎的人才有資格領取年終獎金啊啊啊!!
就是這樣，本期的人氣排行票選活動！就是以在座各位為候選人，請各位讀拿出雜誌內附的選票，選出你最喜歡的人寄回來，只要你選的人得到人氣第一，就有機會得到本月的國民大獎，因此，請慎選你心目中最喜愛的人物!!
嗯!!
雖然很想在這裡向大家拉票，
但因為蕾蕾一向沒什麼特殊才藝，謹在此祝大家新年快樂，萬事如意，並請大家踴躍投票!
奸詐!!

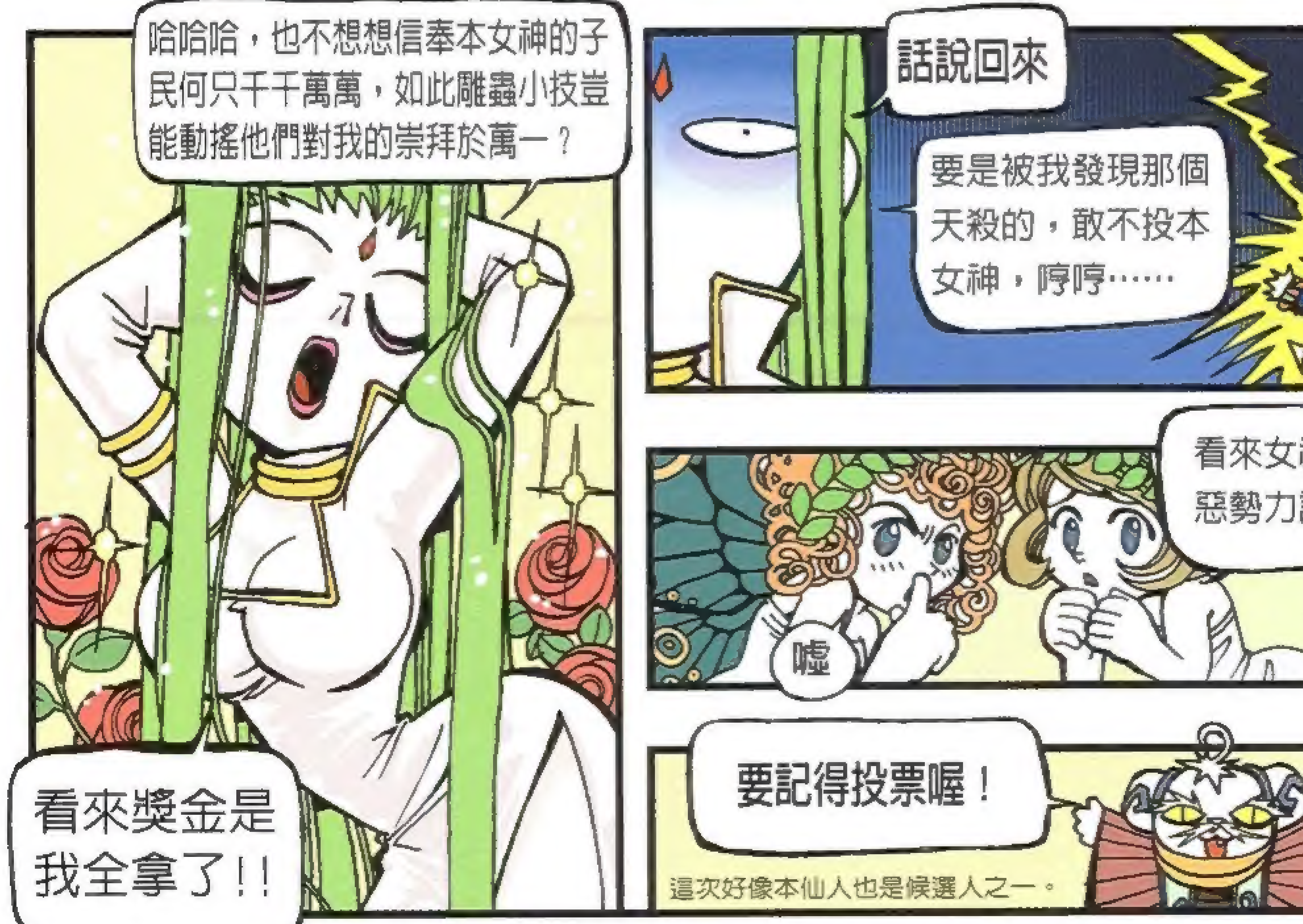

豈能讓
蕾蕾專美
於前？
看我的
新年快樂天鵝
一千六百迴轉！！


安德烈斯
特技團—
勇者吞劍
強化版！！
撞！
!!!
可惡！！


看我小藍的
吞劍+新年快樂
天鵝一千六
百迴轉


哇！！
失敗了！！


真是狗腿一群！
要投就投，
不投拉倒！
那你幹嘛擠乳溝?!
下流！！
呵呵


哈哈哈，也不想想信奉本女神的子
民何只千千萬萬，如此雕蟲小技豈
能動搖他們對我的崇拜於萬一？
看來獎金是
我全拿了！！


話說回來
要是被我發現那個
天殺的，敢不投本
女神，哼哼……
吱!!
吱？
看來女神是打算用
惡勢力讓讀者屈服
噓
要記得投票喔！
喵
這次好像本仙人也是候選人之一。
END

安德烈斯王國 地理概述



石盤遺跡 p340-341

位於遠離大陸海上的小島上，遺跡由刻有文字石盤排成，奇妙的是，每個月石盤上的文字都會顯示不同文字內容，文字的敘述竟會在中間最大的石盤之上呈現影像。

預言之塔 p352-353

於大陸沿岸的海角一隅，賢者在此經由潮汐與天象的變化來預言遊戲產品生產完成的時間



漫遊者的旅店 p342-347

位於大陸道路上的交匯點，勇者阿雷斯痛失城堡後開的旅店。所有的漫遊者會在歇息，並公布自己的遊記與心得。

遊戲劇場 p54-57

位於王城大道新開幕的劇場。會定期演出一些有關遊戲的劇目供人民觀賞，有時也會舉辦一些活動，是國民休閒娛樂的最佳選擇。



歐茲鐵匠舖 p354-360

著名的鐵匠大師歐茲在此研究各式的軟硬體裝備，並定期發佈消息，提供國民資訊



攻略圖書館 p211-307

位於森林中，遊戲仙人研究室附近，是國王為了尊崇遊戲仙人，為其所蓋的圖書館，專門收藏與遊戲攻略相關的文件資料。

p 308-311

秘技開發室

位於攻略圖書館內，專門收藏與遊戲秘技相關的文件資料。遊戲仙人並會在此接受國民有關秘技方面的投稿，並給予錄取者獎勵。



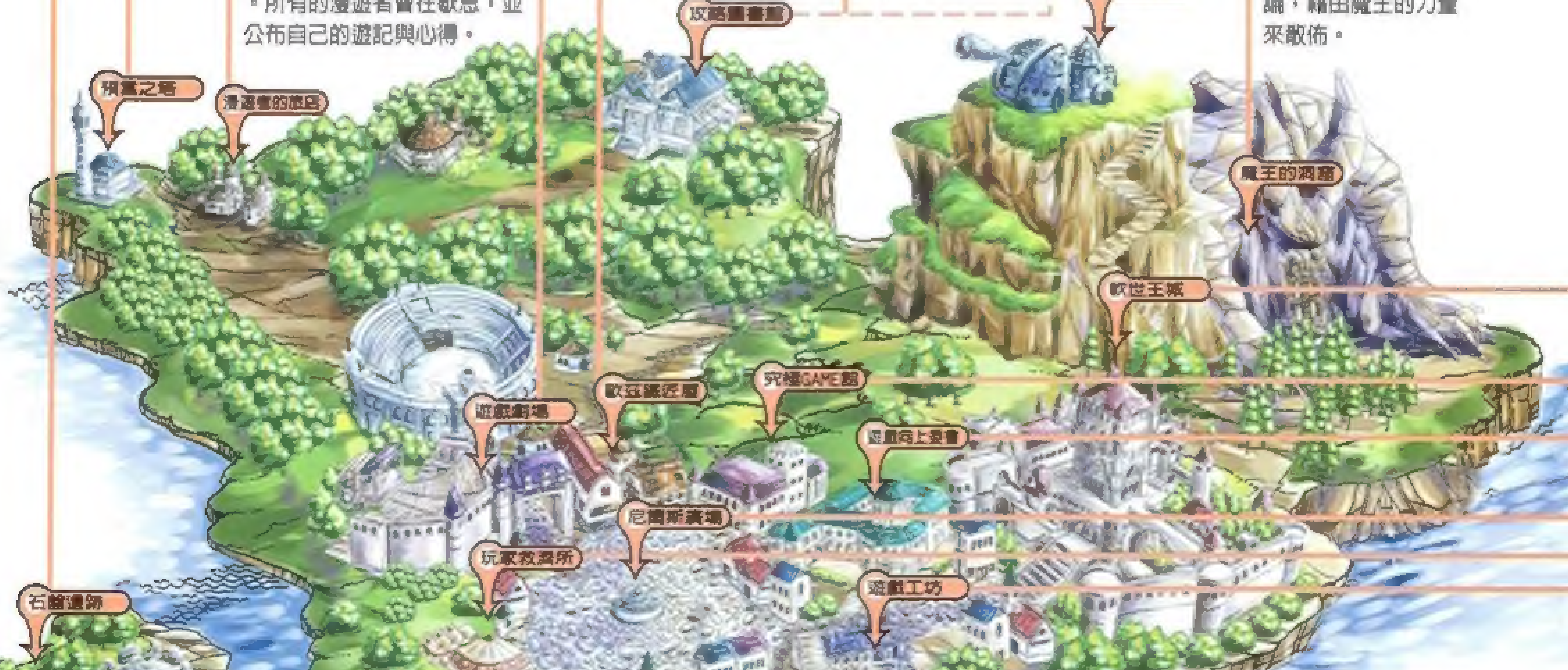
世界瞭望台 p178-191

位於山頂最高的絕壁之上，賢者在此利用神奇的望遠鏡，觀測東洋與西洋各國的遊戲石盤製作狀況。



魔王的洞窟 p350-351

位於山腳下的一個神秘洞穴，傳說中魔王就棲息於此。一些對王國不滿的人會在此聚集，並發表批評言論，藉由魔王的力量來散佈。





軟世王城

p42-43

索特國王與蕾蕾公主的居所，為富麗堂皇歐洲中古風味的城堡，城堡內的議事大廳，會定期公布遊戲的排行榜及公告。

p 44-45

皇家藏寶庫

皇家珍藏各式各樣財寶的地方。在這裡的寶物都是用來獎勵有特殊貢獻的國民，只要國民在某一項特殊能力中有表現，都有機會獲得寶物。

p 46-47

皇家畫室

位於王城內的另一展覽室。這裡是全國畫師發揮的天地，只要畫出好的作品經評選後，便能在此展覽。表現良好的畫師並能逐步升級，成為皇家的御用畫師。

p 148-149

遊戲極品堂

位於王城城堡內的展覽室之一。此處為展示自有歷史以來，最受歡迎、最具代表性、最值得人民們供奉的經典遊戲作品。會定期開放國民瞻仰，以資懷念。

p 150-153

皇家商號

位於王城外側的商店，由御用商人柯里克在此主持。商店中除了展示最新上市的遊戲石盤外，還有遊戲周邊產品的展示，提供給國民最新的購買訊息。



究極GAME館

p65-93

由皇室成立，供國民探聽重要物資生產消息的機構。王國的成員會主動前往生產中心調查，並定期公布於館內，供國民查閱。有時魔王也會用魔法在此公佈消息。



遊戲向上委員會

p323-339

位於王城旁，是國會性質的建築，由公主擔任召集人，平時聚集大臣在此評論遊戲，不過，最近也開始讓平民百姓參與評論的工作。



尼爾斯廣場

p48-53

位於王城外，以噴水池為中心的大廣場。一般人民閒暇時便聚集在此，談論國事，王國也會定期將各種不同的消息貼在公佈欄上，供民眾閱覽。



玩家救濟所

p348-349

位於「尼爾斯廣場」旁，平時皇家派人在此搭棚聽取人民的問題或需要，並設法解決之。



遊戲工坊

p113-147

各生產中心製造遊戲石盤的地方。他們也會邀請王國成員來此，為他們簡單的介紹產品，並公佈於工坊門外，供國民查閱。魔王有時會強佔一些地方，來取得國民信任。

出版 PUBLISHMENT

發行人兼社長 王俊博 Chin-po Wang Publisher
發行所 智冠科技股份有限公司
電話 886-7-8150988轉223、224
投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱
電子郵件 editor@swm.com.tw
全球資訊網 http://swm.com.tw

訂閱服務 Order & Service

訂閱查詢 (07)8150988轉263、267
劃撥帳戶 智冠科技（股）公司
劃撥帳號 41941885
雜誌・軟體線上訂購
遊戲快遞購物網站
http://www.gamexpress.com.tw

支援廠商 INFO & PRINTING

法律顧問 寰瀛法律事務所
台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086
FAX：886-2-27085628
製版印刷 中華彩色印刷股份有限公司
台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123
FAX：886-2-29189049

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

智冠科技股份有限公司
南區/高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓
TEL：(07) 8150988 FAX：(07) 8151992
北區/台北市南港路二段99-10號
TEL：(02) 27889188 FAX：(02) 27889295
中區/台中市忠明路464巷5號1樓
TEL：(04) 2020870 FAX：(04) 2060610

農學股份有限公司
新店市寶橋路235巷6弄6號2樓
TEL：(02) 29178022 FAX：(02) 29156275

安德烈斯王國

演出人員

索特王

恭喜各位國民又要過新年了！為了讓大家有個亮麗的年假，本王決定要送出四項大禮，相信大家都已經拿在手上了。過新年嘛，大家就喝喝茶、玩玩遊戲，好好的玩樂一番，但是要注意不可太沈迷賭博喔！祝大家新春愉快、萬事如意。

歐茲

別看我一副其貌不揚的樣子，我可是王國最為倚重的鐵匠大師－歐茲。

新年到了，要買神兵利器、石盤探索，問我就對啦！

索卡華

咳……咳……抱歉，最近天氣多變化，所以有些感冒了，大家好，我是皇家畫室新駐派的畫師，我名字叫"索卡畢"，別搞錯了，可不是"畢卡索"又……咳……咳…，我本來是在是在周遊世界各地，來感受各地的藝術氣息，承蒙索特王賞識，讓我落腳於安德烈斯王國，成為皇家畫室主持人，希望大家沒事可以過來這邊閒晃，欣賞這裡展示的美麗畫作，我會在這邊等待大家光臨的，咳……咳…………

遊戲仙人

日前去了一趟日本，實地採訪『帝國敗家團』如何振興國家經濟的血淚奮鬥；預知詳情，那就請大家快來瞧瞧本期的遊戲劇場吧！

柯里克

呵呵呵！人潮來喔！人潮來喔！柯里克先在此向各位人民們拜一個早年！

趁著新年假期，大家口袋麥可麥可，可不要忘記多多來商店購買新產品喔！過年檔期的產品既豐富又有趣，錯過可是非常可惜的。不多說了，我得趕快回去補貨才行。

G魔王

應該沒有人不認識我了吧，什麼！？竟然還是有人不知道我，來人啊，拖他到魔王的洞窟去好好面壁面壁，真是的，我就再好好介紹一次。我就是大名鼎鼎的G魔王，平常都在魔王的洞窟喝茶、看報、聊是非，聊聊有什麼爛遊戲值得一罵，大家如果發覺有爛遊戲時，不要客氣，就來這邊好好罵一罵，不要憋在心裡，這樣對身體不好…… ㄏㄏㄏ

藍斯洛

新年到、新年到、穿新衣、戴新帽……

哈哈～新的一年又來到，小藍在此祝各位國民們，新年快樂、新春如意、心想事成、心心相印、心存僥倖、心有餘悸、心力交瘁、心肌梗塞……^^！！開玩笑的，大吉大利，別介意哦！喲～流口水的小雷還站在沙雷納的旁邊跟她『拉黑』，真的是滿腦子的『小玉西瓜』，看來不讓他成為皮卡丘的弟弟－『皮在癢』是不行的了，看我用鞭炮炸你……呵呵，「這是一定要的啦」～

尼爾斯

新的一年又要來了！過新年對王國來講可是一件大事呢，不僅眾多工坊紛紛都有許多的發片計畫，還要徹底打掃王國內外環境，加上很多的活動需要參加，一定會忙壞的！我最近要多多健身，到時候才有體力應付這麼多事。在此先預祝國民們新年快樂、紅包多拿點囉！

阿雷斯

哎呀～想不到才露沒幾次面就已經接近過年了，先跟各位拜個早年。希望新的一年旅店的生意能轉好一點，不然年終可能就發不出來了。=_=

蕾蕾公主

恭喜發財！紅包拿來！拿來！拿來！ 我最喜歡過年了，因為我的年紀最小，可以拿到很多很多的紅包哦！

沙雷納

過年～～～ 天啊！又過年了～～城內又要亂七八糟了！我們騎士團又要加班維持治安了～唉～ 什麼時候我們也可以玩個通宵呢？



吉牌大英雄…
打敗獸魔惡勢力
成為真正大英雄
首創線上連線 即時對戰 RPG 大富翁類型
四合一超強遊戲
扭轉命運輪盤，英雄鹹魚大翻身…
以前這個 世界上是充滿魔獸的， 只不過當時，
人類和魔獸維持著和平共存的關係，
直到大魔王出現的那一天…
主角原本是一個手無縛雞之力的笨小子，
在偶然的機會撿到一顆的寶石；
原來這是天神的選擇，
一個可以打倒魔王命運的勇者啊…
獨特大富翁另類玩法，步步驚奇樂趣多
800多種神奇道具
，讓你呼風喚雨嚇嚇叫
九人即時連線作戰 畫面刺激絕不冷場
線上分team競爭 豐富變化樂趣多
捷友資訊科技股份有限公司
APEXSOFT TECHNOLOGY CO., LTD.
114台北市民權東路六段160號13樓-2
客服專線：02-2793-6233


史上最強萬人線上即時戰略遊戲
破碎銀河系
TACTICAL COMMANDERS
www.tcommanders.com.tw
震撼60秒攻佔銀河系
立刻享受萬人團戰與國戰的樂趣
玩家票選大獎、最佳遊戲設計大獎、最佳技術大獎
最佳多人連線戰略遊戲



新
恭賀新禧
年
金庸群俠傳
online
決戰光明頂
資料片
金庸原著改編
問誰能天下無敵？看誰能一戰成名！
新年新武林
除了幫玩家分憂解勞、背負物品，
更在你練習技能時能發揮意想不到的功效，
從此一人一寶，千山快樂同行！
中華網龍股份有限公司
http://www.chinesegamer.net
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com
張無忌



除舊佈新、算總帳的時候又到了！正道魔教的百年舊帳、倚天屠龍的神兵之謎、九陽七傷的奇功神妙等等武林的傳說與秘密，新年新氣象，在全新劇情、場景的「決戰光明頂」資料片中，等你快樂冒險，將新仇舊恨一次算清！！

將正邪百年舊帳一次算清！！

七傷拳、九陽神功、乾坤大挪移神功秘笈再現，
誰能成爲新一代的武林高手、主導新武林的命運？

崑崙山峰巒層叠，不知內藏了多少秘密寶物、
神功秘笈？探訪刺激、驚奇不斷的武林新天地，
新年旅遊的絕佳去處！

神鬼共長、五花八門的毒門功夫絕對讓你無力抗拒：
妙手醫術也將有不思議的進展，
妙用百變、鬥法較勁踏入白熱化階段！

親身蒞臨八大門派圍攻光明頂，
正邪任你靠邊站，這場腥風血雨如何清算？
你如何在武林浩劫中一戰成名！

趙敏

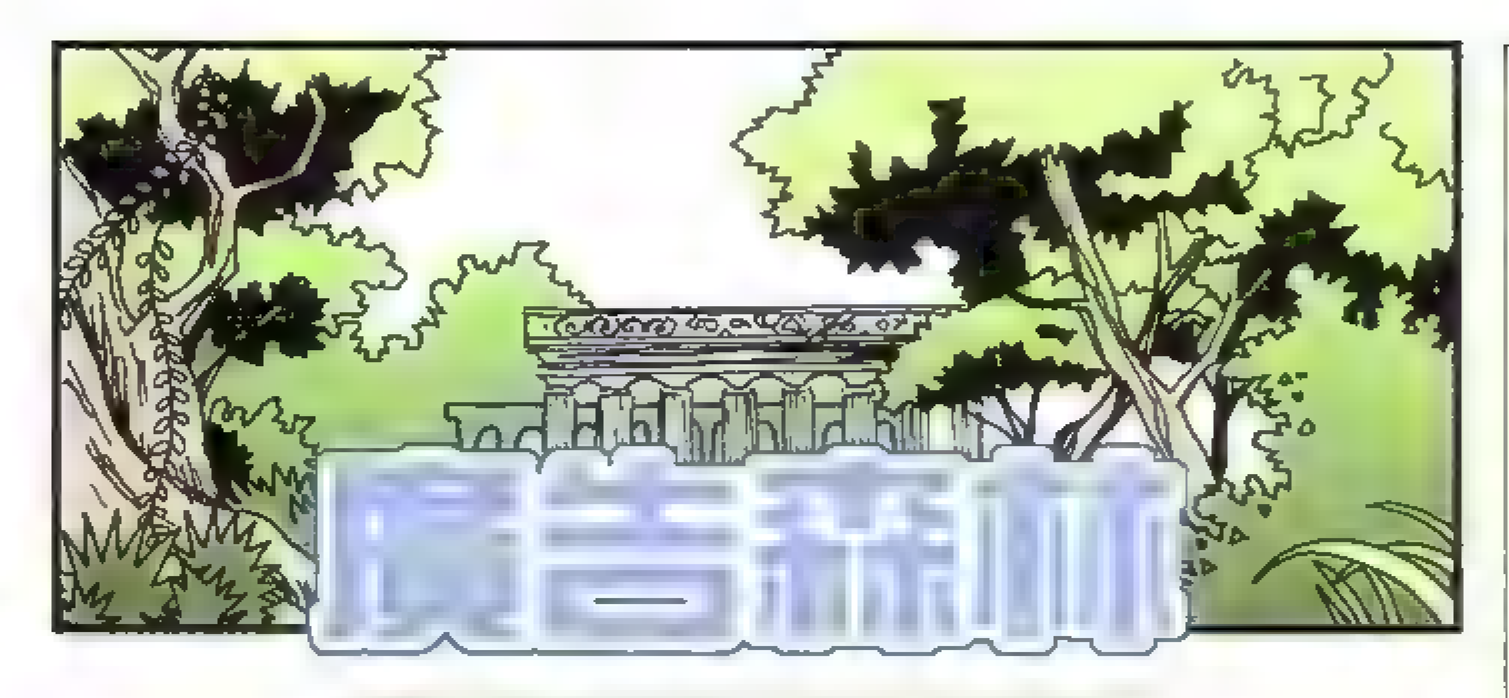
繪圖／小紅帽

欲知遊戲詳情請上網 www.chinesegamer.net

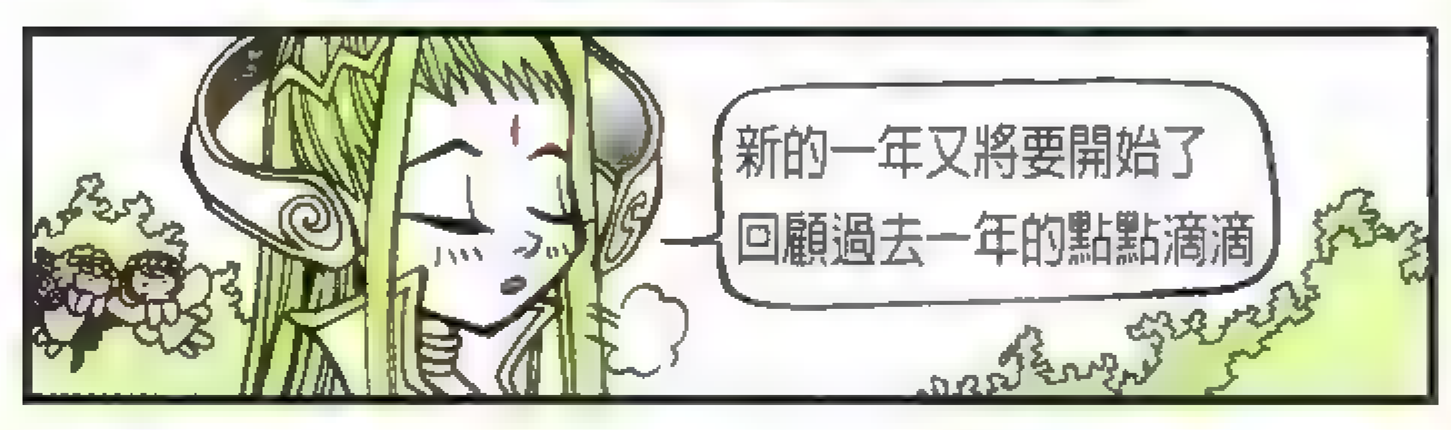
快 恭賀新禧 樂


新年
金毛獅王典藏包
勁白開卡包
金庸群俠傳 Online
決戰光明頂
資料片
金庸原著改編
問誰能天下無敵？誰能一戰成名！
金毛獅王
超值獅王典藏包，
讓你金光搶搶滾！！
決戰光明頂金毛獅王典藏包內含：
- 決戰光明頂+百萬大搶答二合一資料片光碟
- 一組開卡序號+150點開卡點數
- 金庸群俠傳Online遊戲儲值點數800點
- 8 尊捨身成就你無敵天下的替身娃娃，捨命超值相送！
- 無往不利的乾坤袋，提升負重能力100點，
為你節省奔波時間，練功升等更快！
-可愛又拉風的決戰光明頂紀念背袋，陪你四處ㄆㄚ ㄆㄚ走！
快樂獅子吼特價NT$ 999 元
【紀念背袋】
四大天王
超值道具寶物，包你光明頂上
白眉鷹王
勁白開卡包
金庸群俠風雲再變，
光明頂上任你獨當一面？！
決戰光明頂勁白開卡包內含：
- 決戰光明頂+百萬大搶答二合一資料片光碟。
- 一組開卡序號+150點開卡點數。
獨當一面特價NT$ 39 元
中華網龍股份有限公司
http://www.chinesegamer.net
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com

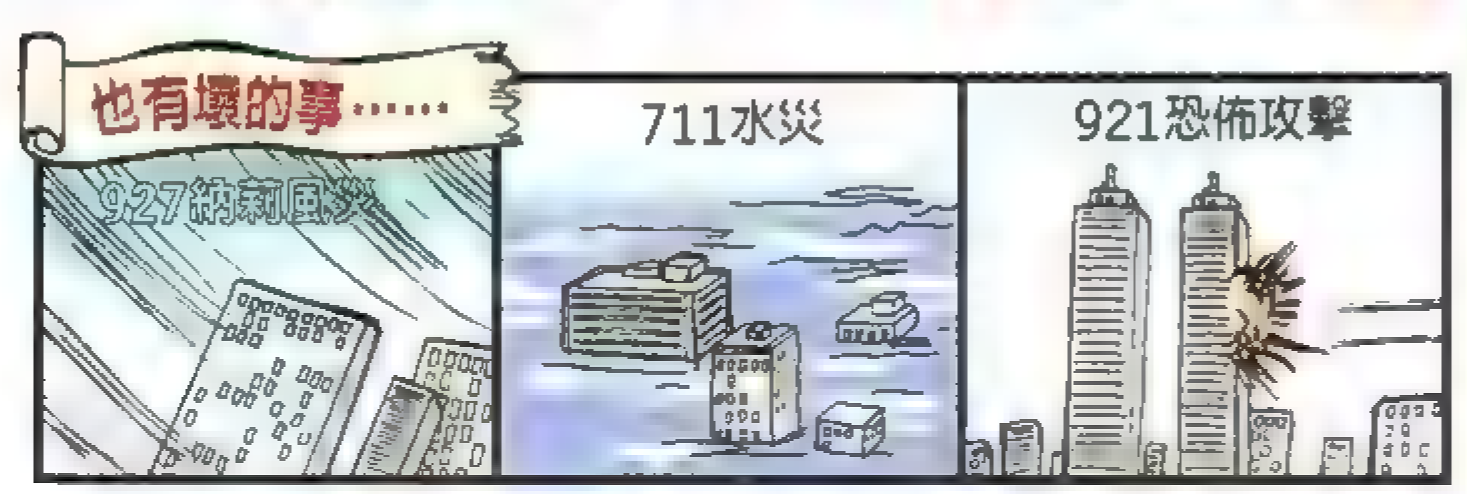

金庸群俠傳 Online
決戰光明頂
資料片
金庸原著改編
紫衫龍王
庸人用力，高手用腦，
炫紫狂練包，
讓你練功沒煩惱！
決戰光明頂炫紫狂練包內含：
- 決戰光明頂+百萬大搶答二合一資料片光碟。
- 一組開卡序號+150點開卡點數。
- 打通金庸Online任督二脈的活動式攻略一本。
紅得發紫特價NT$ 250 元
【精裝攻略本】
金庸群俠傳
包包報喜
一戰成名、天下無敵！！
青翼蝠王
尚青一包在手，
新手天下無敵
決戰光明頂尚青新手包內含：
-決戰光明頂+百萬大搶答二合一資料片(CD一片)
-開卡遊戲點數300點(不可儲值)
-地圖+簡易上手說明書
-新手攻略本一本，超級新手秘笈，讓你輕易上手，天下無敵！
召喚護衛NPC，打架好幫手，助你練功天下無敵！
打不過就跑，繞跑保命天下無敵。
幫你被KO，不掉道具、不扣等級，打不死天下無敵。
尚青無敵特價NT 199 元
炫紫狂練包
尚青新手包

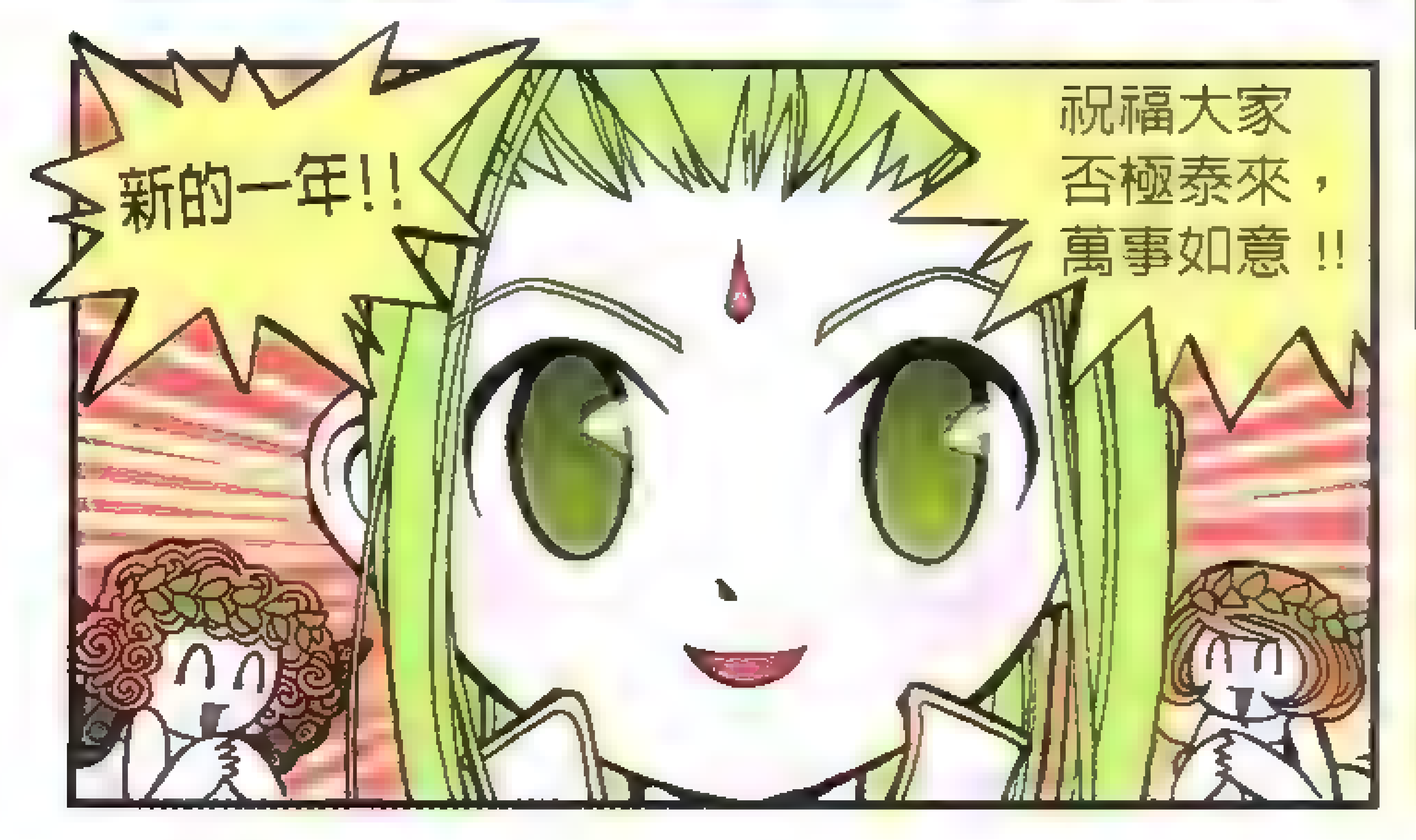


廣告神殿等待大家來參拜歐！

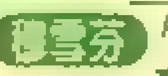








愛德琳女神  advertise@swm.com.tw

凱莉小天使  kelly@swm.com.tw
高雄專線（07）8151063

珍妮小天使 

jany@swm.com tw
台北專線 27889118-248

眼紅嗎？

爲什麼別人的薪水總是比我高？
爲什麼別人的職位總是比我好？

眼紅嗎？
迅速解決眼紅症狀，
「Smile-A獅之施美露眼藥水」，
消除眼睛疲勞、紅腫，減少眼睛壓力，
溫和、清涼舒適，
讓您的視野更寬廣，從此不再眼紅了！





製造元：日本ライオン株式会社
進口商：台灣獅王貿易股份有限公司
經銷：中美健康世界®連鎖藥局

THE SEVENTH SEAL

第七封印

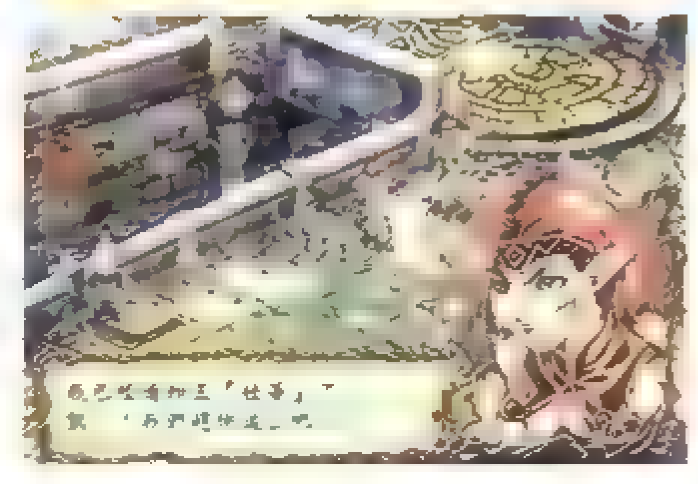
~LOST REMINISCENCE~

扣人心弦的浪漫冒險劇情

以兩大種族矛盾的情節、

探索神代時期的封印秘密！

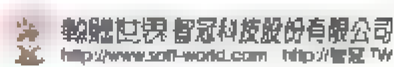
首部專爲電玩遊戲打造的小說　納蘭眞「第七封印」原著改編



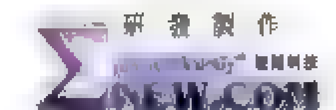
納蘭眞爲電玩特別創作的第七封印，
以獨特而完整的世界觀設定、
抽絲剝繭的精彩劇情，
藉由解開沉睡
一萬八千年的封印之謎，
引導玩家走進架構龐大的幻想世界！

出版發行





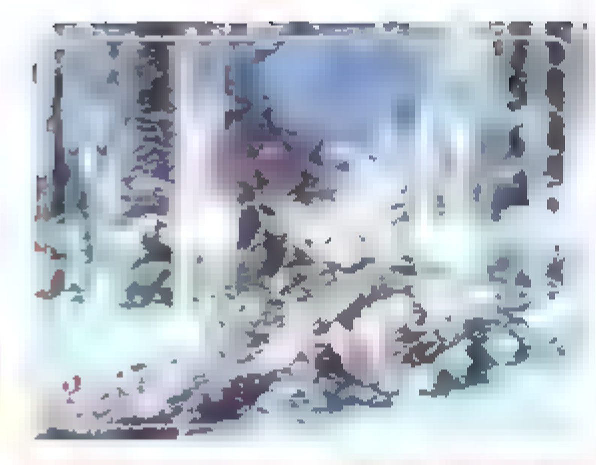
研發製作

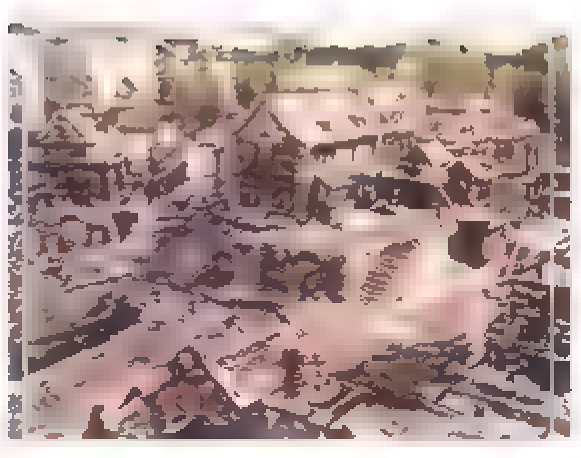



當封印解開之日，就是再造奇蹟的時刻！
日本注目的角色扮演詩篇
日本PC情報誌LOGIN 2月號報導：美麗的視覺效果、
獨特的戰鬥、連續技、解謎等各種特點！
前進美國E3娛樂展光榮之作 遊戲界重量級角色扮演鉅著～









重現原著的各種奇特場景 小說中，瑠璃珠貝遍地的浮島，巍峨壯觀的法王城，莊嚴的禁咒谷神殿等各種場景將在遊戲實體化，表現製作小組不凡的畫面功力，讓你體驗看小說所不能得到的視覺享受！

THE SEVENTH SEAL
第七封印
~LOST REMINISCENCE~

第七個封印啊！喀爾提，我把它忘在哪裡？



日本TV GAME音樂教父--光田康典親手打造強烈幻想式民族音樂

以「超時空之鑰」與「異域神兵」（Xenogears）著名於日本的光田康典，以獨特的風格創造出巴洛克曲風的浪漫樂章，帶領玩家進入完美的遊戲世界！

自我風格的連攜戰鬥系統

將招式與魔法融合，再以流暢的動作打出，六種能量各有不同屬性的影響，伙伴間更能互相支援使出不間斷的連續攻擊！

發揮法器的多種複合能力

每一個人物各有屬於自我的法器，從醫療輔助到魔法攻擊， 可兼具兩種以上的能源屬性，獨特的寶石屬性，更能提升角色戰鬥能力！

在最黑暗也最有希望的時代與城市中，創造璀璨愛情的養成遊戲



獻身澎湃革命的浪潮

百日維新、國民革命、護法討袁……，

在最混亂的年代裡，

和真摯的革命夥伴爲國家存亡奮鬥，

即使失去生命……

掙扎前世未竟的愛戀

綿延前世紅樓未了的癡戀，

九位女孩等你再續前生緣，

在滾滾紅塵中，

即使你已不再記的我是誰……

起承新舊文化的交替

西方思潮與傳統思想的衝突，

面對五四運動的空前衝擊，

我們開設學堂，

爲文化灑下進步種子，

即使對未來迷惘……

力抗強橫外侮的侵略

在洋人、鬼子的欺壓之下，

和陳真抗暴除奸、重振精武門雄風，

爲華人揚眉吐氣，

即使面目全非、一身是傷……

縱橫十里洋場的風華

在最繁華的上海十里洋場，

設立洋行、劇場，

放身陰謀、理想、鬥爭中，

成爲叱吒一方的商場大亨，

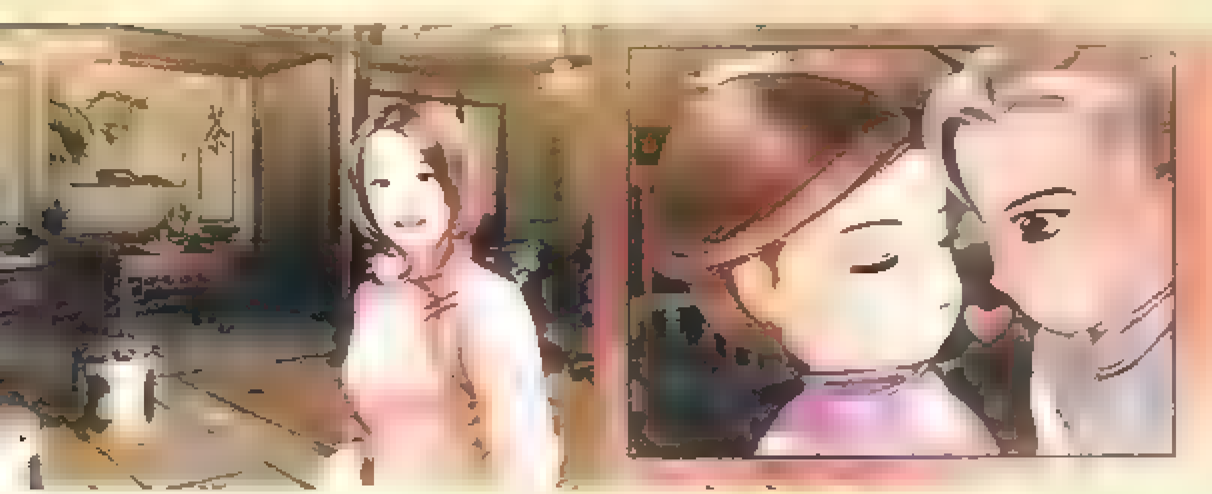
即使讓靈魂沉淪……

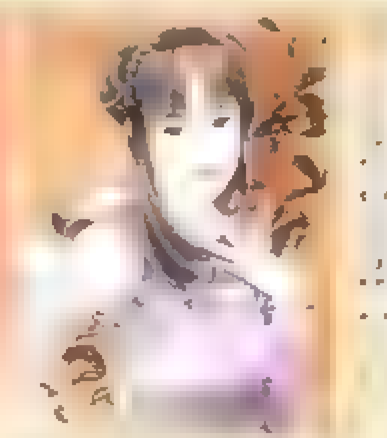
我還是愛你，

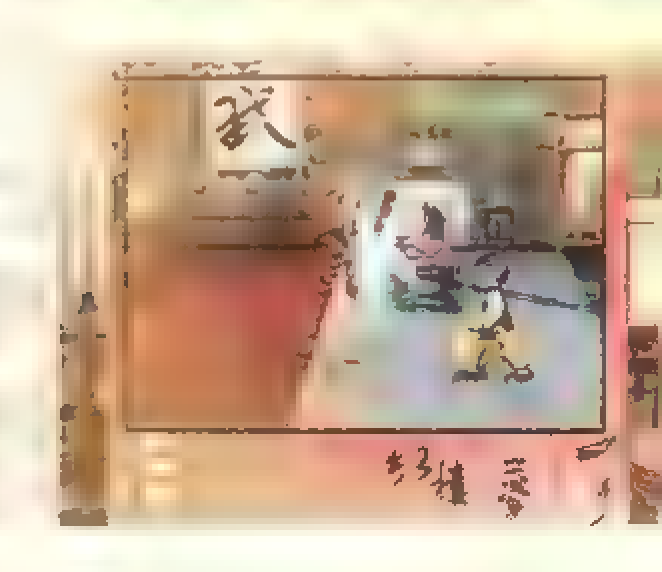
不管世界如何改變。

軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW

TCW 智冠科技．全彩狼工作室 插畫家 德珍









雙龍會--臥龍與龍之子

看臥龍-諸葛孔明如何運籌帷幄抵抗曹操數十萬大軍，
龍之子-天地志狼如何練就雲體風身縱橫鐵蹄
沙場，一文一武直令三國風雲變色！

真3D戰鬥

以3D引擎運算，給你最流暢的節奏，
最有張力的即時戰鬥，多重視角捕捉戰場動態
不但視覺效果豐富，氣勢驚人更如昇天之龍！

謀臣獻策、武將衝鋒

變化多端的陣型加上能攻能守的計策，
襯托出三國軍師的不凡智慧；
華麗絕倫的武將技配合屬性各異的兵器，
表現出三國名將的威猛無敵！

真實與幻想，五虎將與五虎神

以三國演義為背景，
溶入獨特的仙術武技及超卓人物，
創造出前所未有的歷史格局，
不但有活躍的五虎大將，
更有實力超強的五虎神。

三國新章

『天命』之相與『破凰』之相的宿命之爭即將展開，歷史已逐漸脫軌，航向一個偏離的未來！



穿越時空二千年 席捲天地真龍子
日本「講談社授權」，「暢銷漫畫」「龍狼傳改編」，
滿足你與「三國英雄們並肩沙場的願望」，
讓你以「現代人身份參與亂世各大戰役」！
原畫 山原義人老師


Cover Image · Characte Designer · Illustration
田龍德斯島戰記、武林群俠傳」田董博老師繪製
不擇手段
火速搶救三國遊戲史上的空前危機！
歷史崩盤 · 三國失落 · 搶救危機任你不擇手段 · 完全自由！！





LKK老仙亂搞，

魔神刑天復活，三國英雄退隱躲貓貓，

歷史秩序大亂，三國即將消失！！

非常時期非常手段，

英雄人物隨你點名任用，歷史事件不分先來後到！

搶救空前危機，給你完全自由、不擇手段！！

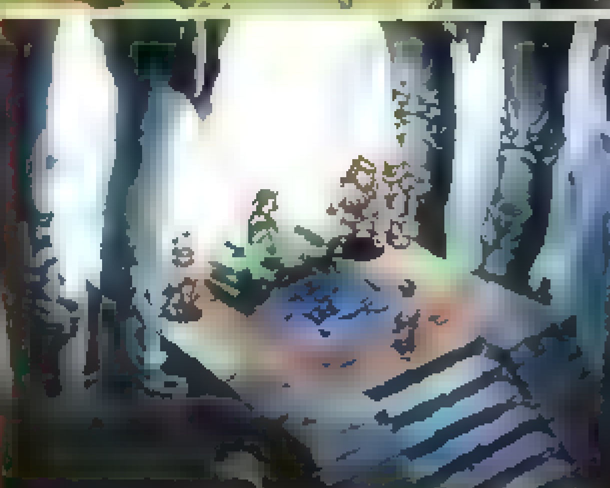





三國群俠傳

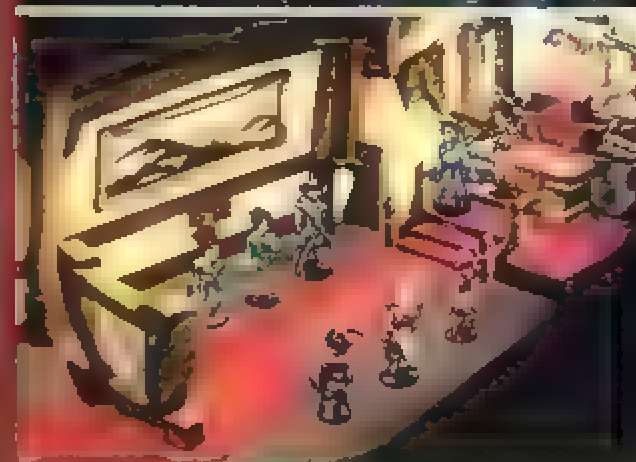


找出隱居的亂世英雄，憑膽識、智謀結交三國好漢，三十多位人物可加入隊伍，周瑜諸葛、呂布張飛，為你拚命前嫌，空前團結！！



歷史秩序大亂，事件任務隨君挑選、組合多樣劇情！趣味小[illegible]情，讓你不擇手段搶救三國！

三國名將各展所長，刀槍劍戟、讓天地變色的法術系統，人人超過50種技能可以學習使用，時序回合戰術變化運用，最強化的三國戰鬥亮麗登場！



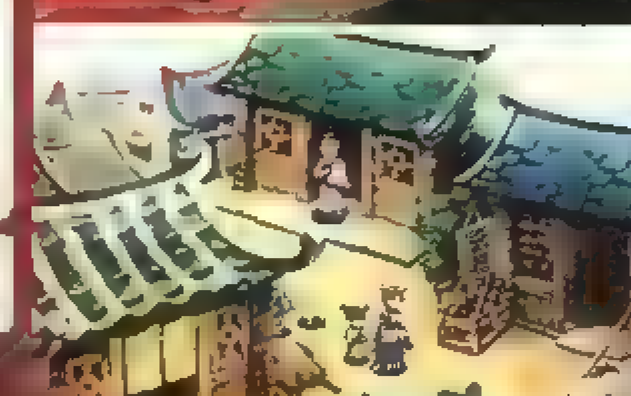




東方演算科技股份有限公司
Oriental Algorithm System Co. Ltd.
網址 www.o-a-s com
TEL 02-87126429 FAX 87126411
地址 台北市南京東路四段51號4樓

代理發行/







麻將寫真館
Just For You!!
★正港台灣16張麻將原味重現！
★隨時可以伸出怪叔叔之手碰觸螢幕上的美眉，陶醉在她們的嬌聲燕語裡！
★運用無上技巧與愛的命令，突破美眉們的心防，登上最愛排行榜，
成為16張麻將世界裡的國王！
★二十張超強力魔法牌，讓你威震闖天關！！


KOEI
銘謝大暢銷!
全武將之遊戲系統更是出神入化
體驗600人以上武將戲劇性人生
增強武將的戰術・運用各種攻略和妖術在
戰鬥中豐富得淋漓盡致!
義兄弟・勁敵・世仇的
人際關係表現得入木三分
刻劃出多樣玄奧的劇情
涵蓋51年份的劇本・不論從哪一個年代開始
您都能領略到變化激烈的三國時代
三國志VIII
歷史模擬遊戲
好評熱賣中
Windows®95/98/Me/2000/XP版 ●中文版 ●1,800元





PlayStation®2要發行中文遊戲了！

不可能的任務

WINBACK™

奪回被恐怖份子佔領的軍事設施
興奮度200%的光線槍射擊遊戲

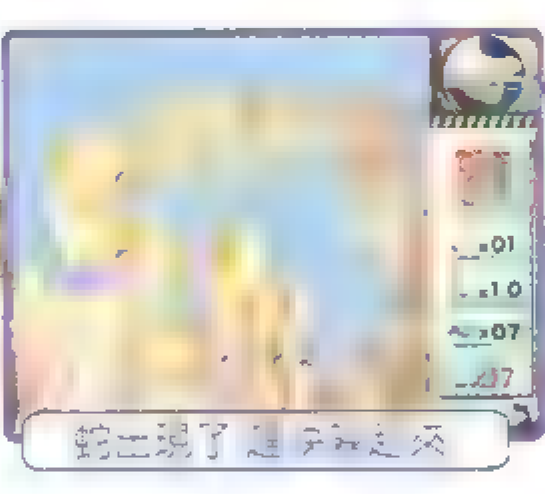

KOEI
首先登場的是2個
超人氣的動作遊戲!
預定
2月上市
SHIN SANGOKUMUSOU
真
三國無双
中文版
化身爲三國志的英雄，奔馳於沙場之上!
享受橫掃千軍，所向披靡的快感!
Produced by Force
臺灣光榮綜合資訊股份有限公司
TEL:(02)2345-0020

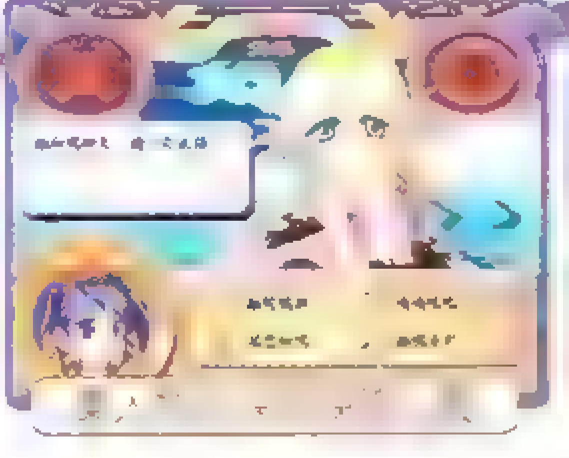


全新出擊 歡樂無限

事件、卡片、道具比前作更豐富
外加六種小遊戲更增遊戲性









陣容堅強

創紀錄16名遊戲角色，除保留前作廣受歡迎的角色之外另增多位精采有趣角色，更有 、 ，讓超時空的角色和新絕代雙驕的知名人物同台演出鬥智鬥力。

角色個性鮮明

每個角色除了如同一代一樣各自擁有不同的專屬劇情外，再額外加上每個角色皆可學習多種不同的專屬技能。

回歸大富翁的遊戲樂趣

和一代不同的是這次 ，讓玩家更輕鬆的體驗大富翁遊戲的樂趣。



，再利用寵物的專屬能力協助玩家剋敵制勝。

編輯角色DIY

遊戲中提供兩名角色讓玩家自由編輯屬性和命名。



玩家可以依個人喜好自由選擇回合制或半即時制。





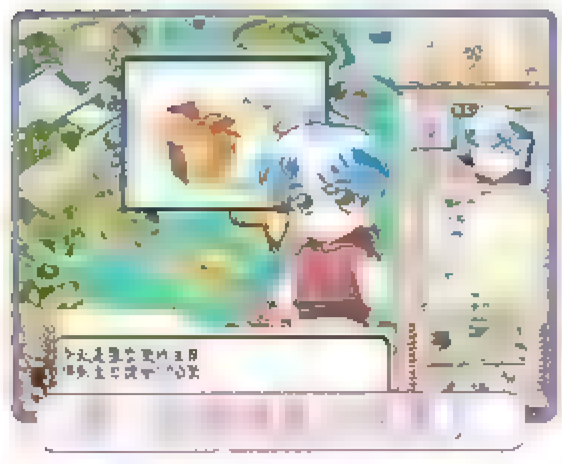
絕對超值遊戲大方送

隨遊戲中附贈：

"楚留香新傳"-桃花傳奇資料片

"超時空英雄傳說3-狂神降世"超級加強版











狂銷熱賣大相送

精・典・套・裝・包

『楚留香新傳』普及版－『大富翁世界之旅』

兩套原價８９８元

限量特惠價499元



『楚留香新傳』普及版加贈『新絕代雙驕』DVD黃金版－

兩套原價1398元

限量特惠價499元

『楚留香新傳』精裝版加贈『新絕代雙驕貳』DVD精裝版

兩套原價1598元

限量特惠價699元

再送四好禮



1 楚留香新傳
遊戲精選配樂CD



2 楚留香新傳
遊戲美術設定集



3 楚留香新傳
人物造形撲克牌

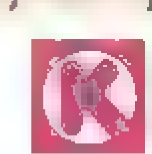


4 楚留香新傳
貼心實用滑鼠墊(四擇一)

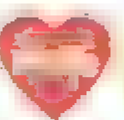




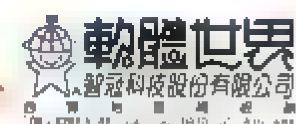
宇峻科技股份有限公司
UserJoy Trchnology Co., Ltd
服務電話：(02)82269989 轉分機 103 105
我們的網址 http //www.uj.com.tw
E-Mail service@uj.com.tw













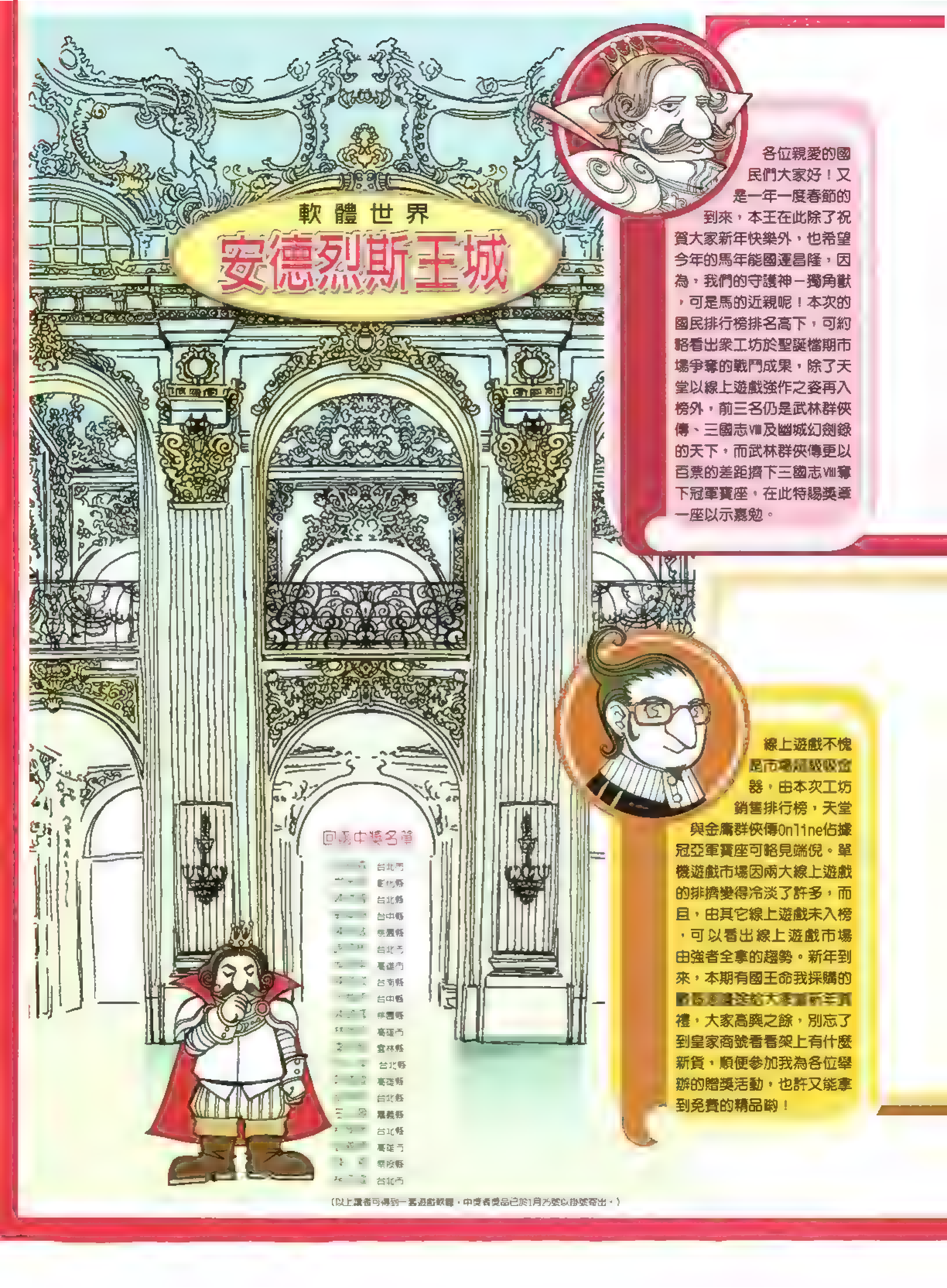


在2050年的東方亞洲，像是世界末日的實驗室，但廢墟也有清新的陽光，盡興的意味著未來的變數，這是個痛恨自己被生下來的年代，靈魂真正的歸屬是不定的生命體，生存的意義不斷被自己質疑與否定，正義與邪惡的拉鋸，文化與霸權的衝突不斷上演，受命征戰的傭兵終於意識到，唯有戳破謊言背後的真相，才能找到生存價值的著力點...



幽城幻劍錄
回函如山倒
!!!!!
20020107
讓我們來看看玩家們的反應!
大家都很喜歡畫冊喔
[全世界最好玩的遊戲!!
就是幽城幻劍錄!!
十全十美!]
謝謝!
超感動的!
別念了,才兩頁根本念不完吧?
我又不像你們一樣受歡迎……
誰說我是大胸部美女姊姊呢
對不起請繼續
[操控太難!?]
[謎題難度太高]
[更新檔釋出太慢]
[提示太少]
[沒有網上攻略破不了關]
璇璣妹妹
住手!!!
燒~
我們會更用心,做出更好的作品!
支持正版…支持我們喔…
幽城幻劍錄
攻略書
千古傳奇始末
漢堂國際資訊股份有限公司


【漢堂國際】二〇〇三年節守歲另類趣味挑戰 看誰最有本事成為新春狀元！
情牽幽城通・甜蜜過好年
想取得更多遊戲相關資訊，歡迎前往漢堂國際官網一探究竟！ URL:http://www.dynasty.com.tw
幽城幻劍錄
贊助單位／
泛亞電信
TransAsia Telecommunications
seednet
協辦單位／
軟體世界
智冠科技股份有限公司
遊戲情報


軟體世界
安德烈斯王城
各位親愛的國民們大家好！又是一年一度春節的到來，本王在此除了祝賀大家新年快樂外，也希望今年的馬年能國運昌隆，因為，我們的守護神－獨角獸，可是馬的近親呢！本次的國民排行榜排名高下，可約略看出眾工坊於聖誕檔期市場爭奪的戰鬥成果，除了天堂以線上遊戲強作之姿再入榜外，前三名仍是武林群俠傳、三國志Ⅷ及幽城幻劍錄的天下，而武林群俠傳更以百票的差距擠下三國志Ⅷ奪下冠軍寶座，在此特賜獎章一座以示嘉勉。
線上遊戲不愧
器，由本次工坊銷售排行榜，天堂與金庸群俠傳Online佔據冠亞軍寶座可略見端倪。單機遊戲市場因兩大線上遊戲的排擠變得冷淡了許多，而且，由其它線上遊戲未入榜，可以看出線上遊戲市場由強者全拿的趨勢。新年到來，本期有國王命我採購的
禮，大家高興之餘，別忘了到皇家商號看看架上有什麼新貨，順便參加我為各位舉辦的贈獎活動，也許又能拿到免費的精品喲！
回函中獎名單
台北市
彰化縣
台北縣
台中縣
桃園縣
台北市
高雄市
台南縣
台中縣
桃園縣
高雄市
雲林縣
台北縣
高雄縣
台北縣
嘉義縣
台北縣
高雄市
屏東縣
台北市
（以上讀者可得到一套遊戲軟體，中獎者獎品已於1月25號以掛號寄出。）



國民排行榜

●統計日期 12月25日~1月25日 ●資料來源 軟體世界第153期國民戶口調查表



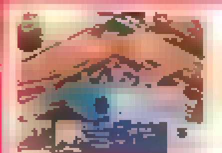
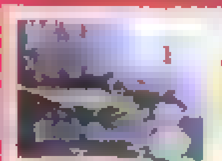
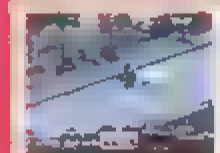
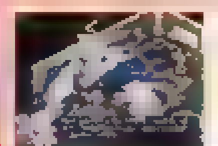
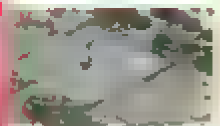
1 武林群俠傳



2 三國志VIII



3 幽城幻劍錄

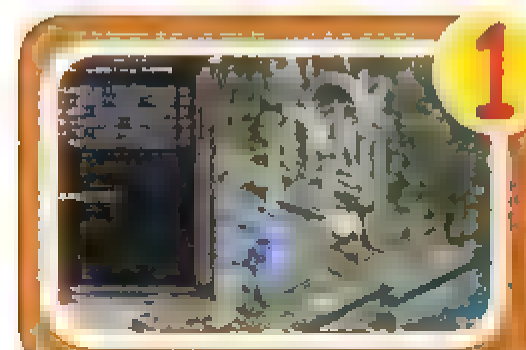
名次		遊戲	名次變化	票數
4		超時空英雄傳說3	上回4	228
5		新仙劍奇俠傳	上回6	225
6		金庸群俠傳Online	上回5	197
7		尋秦記	上回7	175
8		櫻花大戰2	上回10	165
9		暗黑破壞神2資料片：毀滅之王	上回8	134
10		天堂	再入榜	99

工坊銷售排行榜

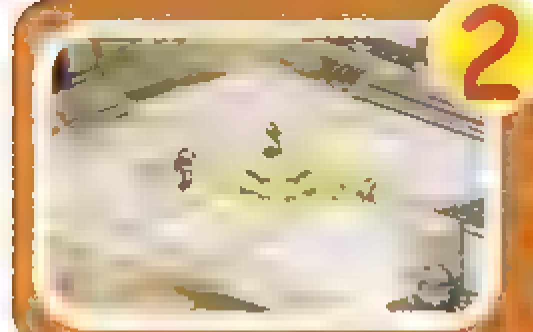


●統計日期 12月1日~12月31日 ●資料來源 協力商店

1 天堂

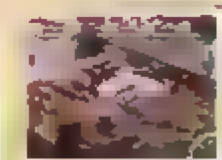
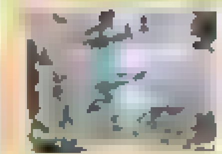
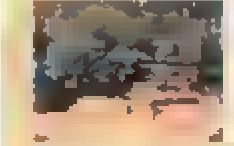
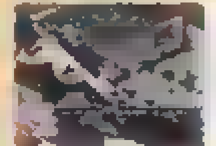


2 金庸群俠傳Online



3 超時空英雄傳說3



名次		遊戲	名次變化	票數
4		幽城幻劍錄	上回5	2599
5		蜀山外傳～紫青劫	★新登場	2517
6		八年抗戰	★新登場	2502
7		創世紀戰3	★新登場	2342
8		尋秦記	上回3	2094
9		神月紀事	★新登場	2017
10		楚留香新傳	再入榜	1987

調查協力商店

北區 基隆三國書 世新唱片 富利得電腦 亞爾NOVA 新宏榮資訊 旭傑資訊 書耕電腦 龍武資訊 古今集成文化 景佳電腦 銀色星球 風神電腦 創世紀電腦 展書堂文化 宇宙模型玩具

中區 山民圖書 新世紀書局 易泰電腦 群欣電腦 順發3C量販 諾貝爾書城 益琦資訊 東興電腦 飛碟電腦 101電腦圖書 遠太電腦 龍昕書局 駿業科技 詠銘電腦

南區 順發3C量販 城市漫畫遊戲 光南書局 吉康資訊 富均電腦 靜仁文化廣場 北興電腦

皇家藏寶庫

各式珍貴寶物等待國民來爭取

一如女神所說，風風雨雨的蛇年過去了，如今大家歡喜迎接馬年的到來　老編很懷念很久很久以前（><），放寒假兼過農曆年的時光，無憂無慮的年紀，什麼都不用做，就等著長輩發紅包，然後看看裡面有多少錢啦！所以說，過了年，年紀輕者應該都拿了不少紅包，年長的一輩也領了年終獎金，大家口袋裡都麥克麥克，有錢有閒，真該好好的計劃一下「遊戲假期」才是，買套國產遊戲過個好年吧！一起讓國內遊戲產業向上吧！如果需要老編推薦遊戲，寫封信到老編的信箱，老編願把所有的心得與大家分享　原本，到了快領年終獎金的時刻，心裡興奮的砰砰跳說，沒想到，我們「英明」的國王陛下，「睿智」的將獎金的發放以人氣排行來分高低，所以國民戶口調查活動在此告一段落，本期的應景的是「最佳人氣調查」活動，請大家拿出回函卡，選出你最喜歡的安德烈斯人物，只要你選中的人物排名第一，就有機會得到人氣大獎－電腦一台，所以，請要慎選自己喜愛的人物，而且記住只能單選哦！（請見以下選票範本）

有很多來信問到S幣的作用，在此為大家說明，皇家藏寶庫將在一兩期內推出一系列的遊戲與週邊，供手邊累積有S幣的人來兌換，所以，請愛用S幣，多多儲存S幣，將會有意想不到的好處哦！

皇家藏寶庫

開倉濟民佈施天下的好所在







The Lucky Reward

國民大獎得獎人公佈！

—— 台碩Aspeed Zeus電腦一台 ——



一元復始，萬象更新，想試試自己是否有好手氣，就從本期開始！而上期的國民大獎得主也順利出爐了，他是…… 台中市 吳恒達

恭喜你中獎並成為榮譽國民！由於本期的活動改為「最佳人氣調查」，請留意票選與抽獎方法，投出神聖的一票，為自己爭取中獎的機會哦！

The Lucky Reward

國民大獎普獎得獎人公佈！

—— AMD Athlon XP CPU ——



上期由美商超微提供的國民大獎普獎－AMD Athlon XP CPU兩名，得獎人也出爐了，幸運的得獎人是：

台北市 邱裕森　　台北縣 石雅萍

在此恭喜兩位中獎！沒有中獎的人也請不要灰心，本期的人氣附獎PS2也很不錯的啦，請快把回函卡寄回來吧！





救命啊～真的快倒店了啊～～，不過，謝天謝地，終於有人投稿了，其他人要快啊，不然，PS2幾乎可以確定是快被羽橙拿走啦^^想要又買不起PS2的人，手腳可要快一點啊！

PS2 一台

152期國民普獎得獎人公佈

老編豬頭，居然忘記公布第152期的國民普獎得獎名單耶，已被讀者罵過一次，再此補上，並恭喜大家得獎！

A 神月紀事 30名

吳吉青	台北市	葉秀惠	高雄縣	李佳豪	台北縣
陳秋如	雲林縣	張智文	台中市	林鼎斌	南投市
王泰平	桃園縣	林智佳	台北縣	尹威鴻	台東縣
廖育廷	台北市	陳丞澤	台南縣	蔡文禾	台南市
陳凱晉	台中縣	林明鴻	桃園縣	黃靜芬	台中縣
林宜蓁	屏東市	簡世昌	雲林縣	陳嘉雯	高雄縣
黃美惠	高雄市	趙偉然	苗栗市	李志欽	台北縣
鄭瑞慈	台中市	陳宗怡	嘉義縣	張培發	彰化縣
王昌浩	嘉義市	吳京霖	台北縣	蘇文隆	台北縣
林憲諭	台南市	宋瑋哲	宜蘭市	陳嘉彬	高雄市

B 瘋狂空間王 20名

黃上偉	高雄市	吳靜怡	南投市
林柏宇	台北縣	李俊彥	高雄縣
李宗興	台南縣	張孟哲	金門縣
徐守宏	高雄縣	蘇冠霖	台南縣
廖孝道	台中縣	劉玉梅	屏東市
王宗安	嘉義縣	吳碧芳	高雄市
李玉欽	台北縣	張家豪	台中市
戴家榮	台南縣	劉耕華	桃園縣
李俊甫	台北縣	任鈺甄	新竹市
陳文娟	台北縣	唐憶翔	台中縣

獎品規格以實物為準　規格若有變動將另行告知　得獎者須自付贈品稅





畫室公告

歡迎來到皇家畫室，在這裡是王國中所有功力高強的畫師發揮的天地。只要各位畫師提起筆，將你的作品（最好以明信片大小）寄到高雄郵政18-69號信箱，或是E-mail到leaflet@swm.com.tw（電腦檔最少要800*600，存成TIF檔或JPG檔）要記得寫趕和寫上姓名、地址、電話等詳細的聯繫方式，只要能夠登上畫室展覽，不僅能獲得一定數目的金錢及經驗值，你更有機會獲得「畫家賞」大賞，甚至成為自創流派的一代宗師喔！

皇榜公告

感謝各位子民們對王國事業的支持，如果沒有你們就沒有王國的存在。在上次公主畫像徵稿結果成功之後，本王決定繼續王榜類似活動，本次主題人物並未限制，只要是安德烈斯王國裡面的成員，都可以成為大家筆下的人物，這次將會選出第一名、第二名及佳作數名。第一名將贈送100EXP、100G，第二名也有50P、50G，另外佳作人數視情況而定，每個人將贈與30P、30G，歡迎大家來讓畫室更加美麗。（老編註：本次結果將於155期皇家畫室公佈

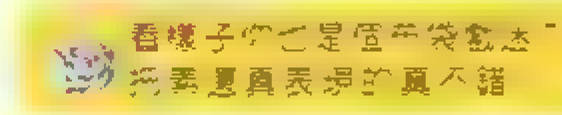




丫軒

唉…，歷史大業，居然大王畫中至今是在此整齊室殺去^^

看樣子你也是個古裝愛好者^^，將軍畫真表現的真不錯





God-Chung



潮

哇……"少女漫畫"版的百步蛇王寫這畫歡，真是另具風格。



張文誌

五虎將之首，想必可以輕鬆殺敵致勝

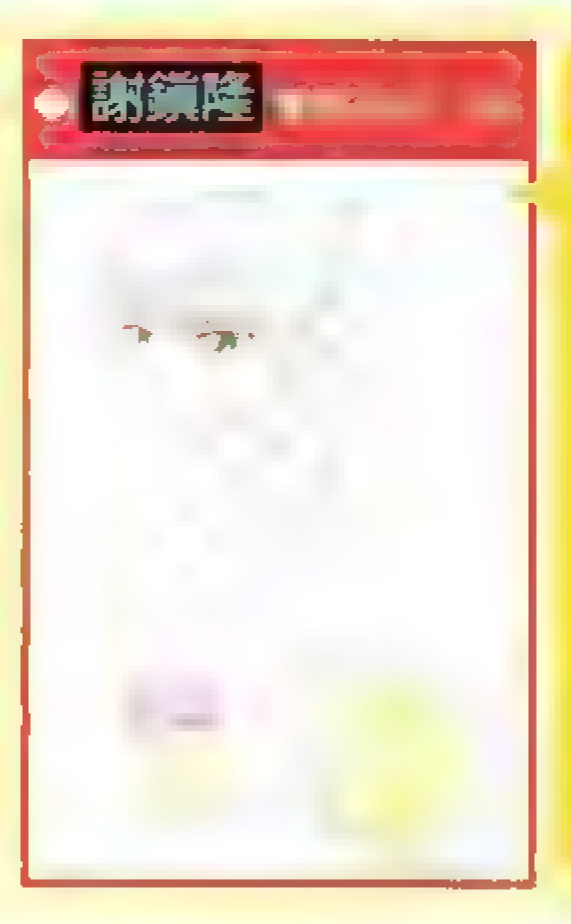

徐雅璇
Misha


葉怡君


饅頭
少見的原子筆畫


任鈺甄

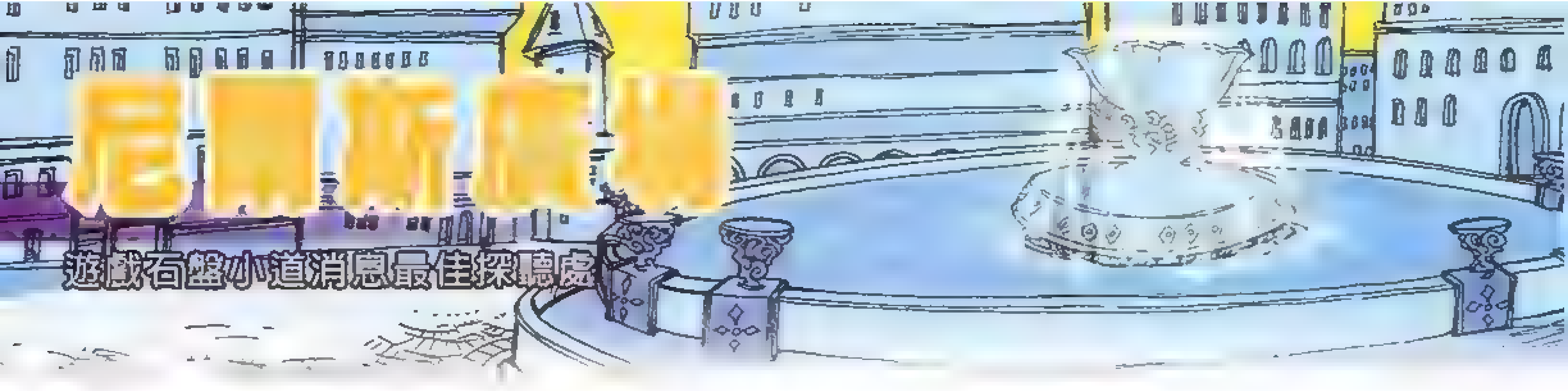

小羊
中國風的造型真是不錯看


謝鎮隆
淡淡的憂愁美


丹之銘
哈哈哈


欽仔


大俠
哈……這是什麼奇怪的動物園



Taipei Game Show

NEWS

由台北市電腦商業同業公會所主辦的2002春節電腦特展暨多媒體展即將開始囉！日期為2月6日至10日假台北世貿中心舉行。這次的展覽主題有集合國內知名遊戲大廠的Taipei Game Show、電玩主題館、線上漫畫圖書館、創意鮮活館等，其中最受讀者期待的就是可以撿便宜的遊戲廠商活動了！

目前已知的活動如下，想買遊戲和想撿便宜的讀者們，可要好好睜大眼睛趕快看哦！

1、智冠科技：現場舉辦《奇蹟花園》上市記者會，邀請為「奇蹟花園」獻聲之聲優古屋亞有子與玩家面對面之外，現場並設有「第七封印」主題館與「百萬大搶答」的活動，另外在多媒體展期間，智冠科技新品遊戲及暢銷遊戲都將以低於8折價之價錢賣出。

2、全球歡樂：推出辣妹伴玩以及一元購買《帝國傳說》之精彩活動，現場也有開放其線上遊戲新作《神話》讓玩家試玩，以及買單機遊戲《永恆之星》送精美掛軸及海報。

3、雄圖資訊：目前推出《重鋼騎兵》的雄圖資訊，在展場設有「小郵差加奈」首賣會活動，除了網路預購「加奈郵便屋」之外，現場購買還有送日本空運來台的獨家贈品，每天來雄圖攤位的前20名2月份壽星可以免費得到一套小郵差加奈喔！

4、宏碁戲谷：預計推出日本「夢幻之星Online」的宏碁戲谷，請到遊戲製作人中裕司蒞臨現場，並舉辦「夢幻之星Online」cosplay及試玩活動，在宏碁戲谷與中華電信合作的攤位上，亦舉行「魔域迷宮」的比賽，參加比賽之玩家不管有無比贏，皆有送獎品喔！

5、大宇全球：推出《魔力寶貝》與《英雄》的大宇全球公司，現場有美少女魔力寶貝教學及記憶大考驗，「英雄」也有猜詩搶答活動，得到勝利之玩家將可獲得意想不到的驚喜喔！

6、中華網龍：從去年開始人氣持續攀上的國產線上遊戲「金庸群俠傳Online」之製作公司中華網龍，也將於展覽期間舉辦「買遊戲抽紅包」、「光明彩券獎金瘋狂A」和「天"龍"大活頁」之活動，將有遊戲點數或遊戲寶物，還有總獎金5萬元送給玩家抽獎！

總歸來說，這次春節電腦特展暨多媒體展，不僅參展的遊戲廠商眾多，各種優惠活動也多，一些平常只看得起買不下手的遊戲，在此次展覽中皆有各種優惠價格，有這麼多的活動與超值優惠，喜愛玩GAME的讀者們，千萬別錯過這次省錢的大好機會喔！









致命武力2 重生

春節特別企劃

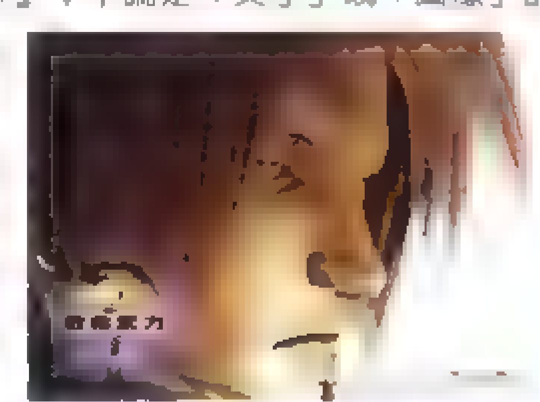
《想像未來世界》

在新世紀初的東方亞洲，像是世界末日的實驗室，有塵屯也有清新的陽光，詭異的意味著未來的變數。

新的一年裡，我們需要設置一個心靈窗口，讓精神眺望的速度超越光線，讓意義與價值取決於心靈對文字與圖像所給的感動，這就是「重生」的基礎。

從鬼兵的靈感開始，進入未來世界的想像！

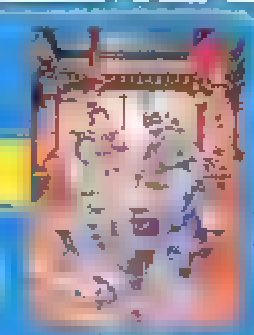
現在，鬼兵總部需要你的想像力，為我們刻畫出您心目中的『未來世界』！不論是「文字」或「圖像」的表現，只要足以震撼出剎那的衝擊，讓我們在中國新年的一開始，就能充滿對未來的期待與感激！讓我們一起為新的一年祈福！



活動訊息刊載於重生官方網站www dynasty com tw，現在上網去看，官方獨家過年賀禮等你來拿！
活動時間 2月1日至2月28日 以郵戳為憑



年前守歲另類挑戰



電玩界在歷經On-line Game一陣狂風肆虐之際，2001年尾聲單機版PC Game竄起了一顆不容忽視的超級黑馬 《天地劫序傳·幽城幻劍錄》。滿載台海兩地玩家們 皮皮熱情傾愛，幽城cosplay團、冰璃後援會、古樓蘭迷思、輪迴探討及角色間的牽扯待解·…等等，無一不是幽迷茶餘飯後掛在嘴邊的話題。不過話說回來，幽城的究極迷思你真的完全了然於心？

西域·幽城·幻劍——一個緊緊人心的美麗傳奇，直至故事終了，箇中糾葛依舊似謎待解……

時空交替推向二零零二，尾隨傳統中國年節的來到，漢堂國際更進而打破地域限制，將於2002年2月11日大年除夕當天開始，假網路虛擬國度，進行一場前所未有，守歲過年的另類趣味挑戰，「幽謎究極新世紀大考驗」！

只要玩家們有本事接招，答別人所不能答的，就有機會成為新春如意狀元，把PS2等無數個超份量霹氣大獎抱回家！

活動時間 2月11日至18日
活動詳情請洽漢堂國際網站
http www dynasty com tw

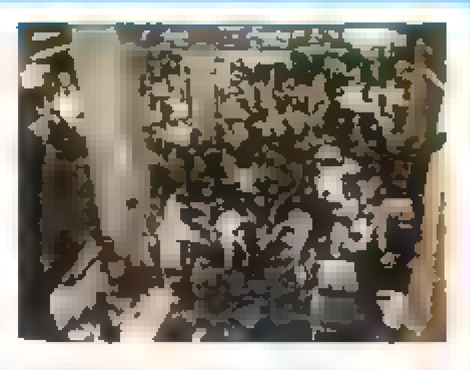
《龍狼傳》配樂添金曲

3年前謎像視覺所製作的《風雲之天下會》以其華麗精緻的遊戲動畫，在當時，豎立了武俠新標竿，而專為遊戲劇情所創作的『風雲』配樂更深受玩家喜愛推崇，因而，推出限量收藏「超炫電玩音樂」CD引起喜愛音樂的玩家瘋狂收購，掀起了一陣武俠遊戲旋風，因而創下極佳的遊戲銷售佳績。

這次，睽違3年的謎像視覺與智冠音樂工作室（中華音樂網前身）將繼《風雲之天下會》後再度傾力合作，精心製作推出《龍狼傳－破凰之路》。為能替遊戲「添金」，「中華音樂網」之音樂總監蔡志展老師動用私人情誼敦聘「金曲流行音樂演奏獎」得主周志宏老師共同為遊戲量身打造音樂。這是周志宏老師投入音樂創作界十多年來首次為遊戲創作音樂，據周老師表示，這對他而言是一個新的挑戰。以往，音樂創作只要憑著個人靈感隨意創作無拘無束，但為遊戲製作配樂則必要先參考遊戲劇情，再啓發靈感創作符合劇情的音樂，這困難挑戰度將比以往更深 如今在老師蔡總監的號召下，他將首度獻出遊戲音樂處女作，以作為報答恩師的照顧。相信因周志宏老師的加入，《龍狼傳》音樂的精采度將更甚於以往，值得期待。

太空戰士XI 首次露面

SQUARE Online Party 2002 說明會



史克威爾（Square）近日在日本舉辦一場名為『SQUARE Online Party 2002』的說明會，SQUARE發表了有關2002年的網路計劃『PlayOnline』發展目標，並且還在現場進行了網路RPG大作《太空戰士 XI》的試玩體驗，也首次公開了電腦版《太空戰士 XI》。該社長和田洋一並很有信心的表示《太空戰士 XI》將會成為全新網路RPG的新指標，SCEI社長也到場致詞，並表示《太空戰士 XI》將會是PS2在網路計劃中一個非常重要的關鍵，也將全力支援《太空戰士 XI》跟『PlayOnline』的計劃。

目前『PlayOnline』除了支援窄頻跟寬頻之外，預計2003年還將支援光纖網路。另外台灣羅技也現場公佈了對應PS2專用的網路鍵盤『NetPlay Controller』，該鍵盤將會隨著《太空戰士 XI》同步推出。

另外演唱《太空戰士 XI》開場曲《Over the FANTASY》的植田佳奈小姐也到了現場。

真宮寺櫻 首先突破平台限制

Sega……



據消息指出，Sega明年將會推出一款對應Open DISC系統的遊戲，而這一款遊戲中有一款是為DC主機所開發的。遊戲的內容細節將會在2003年年初發表。負責製作這一款遊戲的Sega子公司除了已經確定有Overworks之外，據說也會有其他的Sega子公司參與。

Open DISC系統是Sega為網路遊戲所開發和提出的新觀念，這套系統可讓在不同主機上玩同一款遊戲的玩家在同一個伺服器裡交流。新推出不久的《櫻花大戰網路版》即是對應這個系統的遊戲。目前Open DISC系統已確定將對應於DC、PC、及PS2平台。



3D顯示卡的王者

Nvidia GeForce4 ……

據消息指出，3D顯示晶片大廠Nvidia即將在2月5日公佈代號為『NV25』的新世代3D處理器，也就是傳聞中的『GeForce 4』，同時還會公布代號為『NV17M』的廉價版本。

『GeForce 4』將會是不同於前一代的大改版，因為Nvidia在去年併購另一家3D顯示卡巫毒卡(VooDoo)大廠3Dfx後，將3Dfx超強工程師納歸旗下，集合兩家廠商的精英，合力打造全新世代的『GeForce 4』，『GeForce 4』將會是超越『GeForce 3』甚至是Xbox的超強繪圖處理器。目前已知的訊息如下：

1. 0.13μm～0.10μm制程，一樣是由台積電負責代工生產
2. 3D處理能力是「GeForce 3」的4～6倍
3. 讓電腦的3D繪圖處理能力超越PS2及Xbox
4. 廉價版「Nv17M」屬低整合型處理器，能力介於「GeForce 2」與「GeForce 3」之間，核心時脈250MHz

在『GeForce 3』尚未普及的現在，Nvidia就急於發表『GeForce 4』，看來Nvidia可說真是3D顯示卡的領導者。

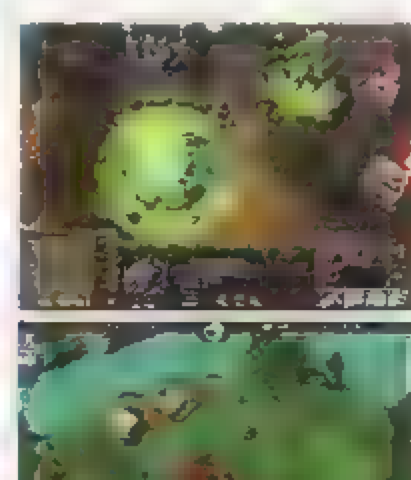
NVIDIA

千呼萬喚使出來

《魔獸爭霸III》開放測試……

Blizzard大作魔獸爭霸III(Warcraft III：Reign of Chaos)在2002年一月七號開放線上申請beta測試。開放申請時間自2002年1月7日美國時間11:00pm至2002年1月8日11:00，Blizzard將會隨機抽取約5000名幸運的beta測試者。

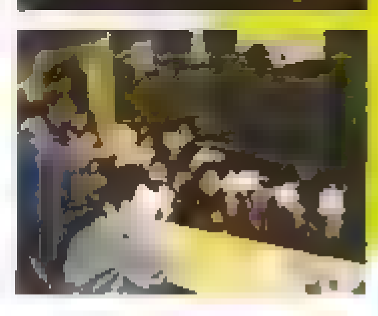
測試者將可連上Batle.net來進行對戰，令人高興的是玩家可以選擇遊戲中所有的種族，而非以前Blizzard在釋出其它測試版時僅可操縱其中一個種族來連線對戰。《魔獸爭霸 3》預定約於今年年中發行。





樂陞科技大放送





國內遊戲廠商樂陞科技日前在京華城舉辦的X-Party圓滿落幕，兩天一夜的活動送出上百樣獎品，除了十張菲律賓長灘島來回機票外，還有五十張價值不菲的新北投岩泉山莊泡湯券以及若干的遊戲點數卡等，其中最引人注目的就屬XBOX遊戲平台的贈獎活動，由於樂陞科技為目前國內廠商唯一一家XBOX遊戲軟體研發商，鑒於目前XBOX尚未有明確在台銷售的計劃，為了滿足玩家的對國際級遊戲品質的需求，樂陞貼心預備了一台日式規格XBOX，待2月22日在日本正式推出時，送給台灣玩家獨一無二的大禮，還附贈由樂陞製作的異界EX Chaser遊戲軟體，而其中一個幸運兒就在此次京華城的X Party中誕生，成為第一位XBOX及EX Chaser擁有者是一位愛子心切的周女士，她表示為了滿足兒子想要XBOX，特地一早趕京華城消費，兌換七、八張的抽獎券增加機會，果然抽到獨一無二的大獎，覺得相當值得。



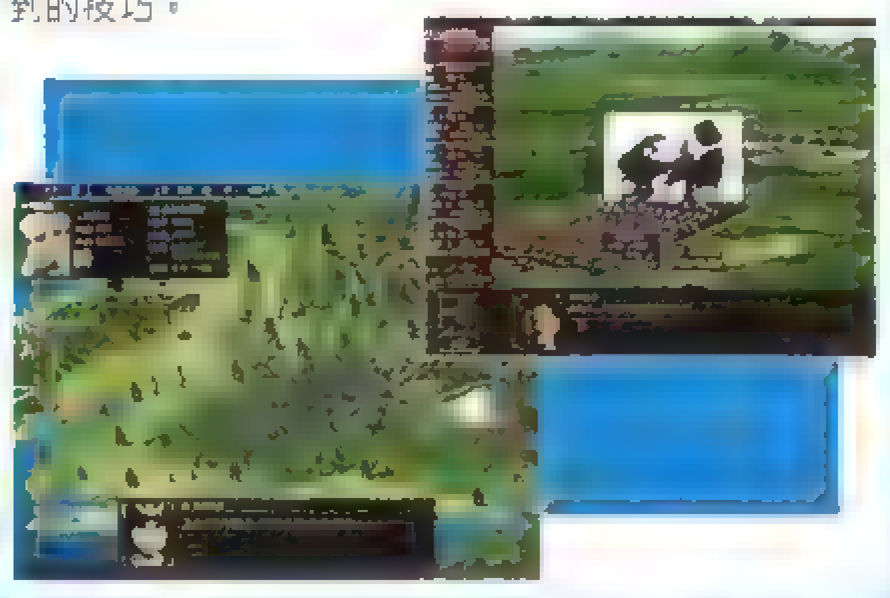
Koei慣例～三國出、信長起

[illegible]即將推出



Koei延續之前的慣例，三國志系列一出後，信長系列又馬上跟進。

在三國志八推出之後，Koei又即將推出最新名作《信長之野望：蒼天錄》，預定於2002年二月份推出，在這款新遊戲中，玩家將可以扮演諸侯、軍團長、城主等不同身份。在戰鬥時各種陣型及自然條件的考慮也變成這款遊戲所強調的部份，而經營、外交、謀略等運用依然是玩家們在一統天下的過程上所必須運用到的技巧。



網路遊戲攻佔校園市場？！

今年下學期起，台北市的學生將可在校內玩網路遊戲

據中國時報消息指出，從今年下學期起，台北市的學生將可在校內玩網路遊戲。台北市學生下學期起可在校內玩網路遊戲！台北市的教育部門已經與五家業者簽約，讓六種「健康無害」的網路遊戲免費進駐校園，未來不但學生課餘閒暇時可在電腦教室對打，老師也可借助網路遊戲的魅力，將軟體內容與教學結合，轉變為吸引學子的教學利器。

台北的教育部門計畫讓網路遊戲走進校園，第一步先讓老師親身體驗，實際操作，了解什麼是網路遊戲。相關部門會安排六天教師研習課程，請軟體廠商指導國中小、高中職二百四十位訓輔人員如何玩網路遊戲，未來還會計劃在教師研習活動中安插一堂網路遊戲體驗課，讓更多老師接觸這項頗受學子喜愛的休閒娛樂。

目前已有樂聚堂、第三波、華義、億泰利及因思銳等五家網路遊戲軟體公司，免費提供《雪克星球(Shake)》、《X坦克》、《瘋狂坦克》、《石器時代》、《歡樂潛水艇》及《龍族》等六種遊戲軟體供各級學校使用。雖長還強調，六款網路遊戲都經過審核，不會有色情暴力或血腥畫面，下學期將正式進駐校園。

天堂SMS追魂CALL

[illegible]

天啊！當你在天堂中遇難又孤軍奮戰時你該怎麼辦，以後你可以這樣做：

例如：/sms　"餃子妹　呼叫盟友呼叫盟友!!快上天堂救人喔^^我被其他人欺負"><"，要打盟戰了，快叫大家上線。

不必給對方手機號碼，不必使用手機難以輸入的字碼，不必下線，不必離開天堂視線，只要輕輕的輸入新指令（/sms　"天堂玩家名稱　50字以內字元）或簡簡單單的選擇指令就可以給輕輕鬆鬆的將你要傳送的訊息傳給天堂所有的親朋好友喔！

幸運號碼集體傳送卷軸贈送

1月10日至2月28日前，凡是使用天堂簡訊之玩家即可獲得一組3碼的幸運號碼，此幸運號碼由電腦亂數發出，系統會重複寄發。活動時間共兩個月，每月1日（2月1日、3月1日）系統會自動開出一組幸運號碼供該月玩家兌換，與幸運號碼吻合的玩家即可獲得該月遊戲橘子所提出的幸運贈品集體傳送卷軸5張喔！　贈送通數（包含橘子簡訊贈送通數）不適用此優惠。

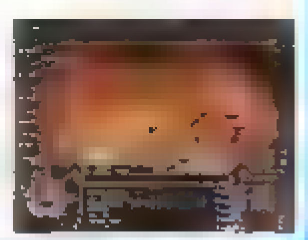
注意！[illegible]已開啟過簡訊服務的請選擇關閉簡訊服務之選項

破碎銀河系TC 獲獎不斷

[illegible]

《破碎銀河系》(TC)繼獲得韓國最受期待線上第一名及美國「IGF」四項大獎後，再度榮獲美國最具權威性的專業遊戲網站GameSpot評選為「最佳新遊戲大獎」，從同時入圍的Black & White（善與惡）、Kohan：Immortal Sovereigns（可汗）、Majestic、Monopoly Tycoon（帝國企業）等遊戲中脫穎而出，並榮獲「最佳連線戰略遊戲」大獎，一舉擊敗Command & Conquer Yuri''s Revenge（紅色警戒2：尤里的復仇）、Conquest：Frontier Wars、Empire Earth（世紀爭霸）、Kohan：Immortal Sovereigns（可汗）等入圍者。由此可見TC的超級魅力！

台灣將推出TC試玩活動，推出時間雖然稍稍急促，但已獲得藍諾網咖連鎖、戲骨網咖連鎖、戰略高手網咖連鎖、WAKA網咖連鎖、@corner網咖連鎖、相貫網咖連鎖、無限地帶網咖連鎖、金磚王網咖連鎖、網路星球網咖連鎖及其他百家單點網咖等，一致肯定《破碎銀河系TC》獨特的線上即時戰略遊戲玩法，將會成為網咖流行的新趨勢，相信在後於1月18日正式推出後，必能得到廣大遊戲玩家的青睞。



消費性電子商品展CES
電子產品盛大展開

每年一度的電子產品盛會『消費性電子商品展CES』已於拉斯維加斯正式展開，跟去年一樣，由微軟總裁比爾蓋茲開幕致詞，而他在會場上不但公佈了最新產品『Mira』與『Freestyle』，還公布了Xbox的銷售狀況，重點如下：

Mira：並非網上傳聞的掌上遊戲機『XBOY』，而是一個內建Windows XP的手寫板電腦，通過802.11b無線通訊協定，能夠當作PC與TV之間的溝通橋樑，是微軟『.NET』計劃中行動終端的一環。

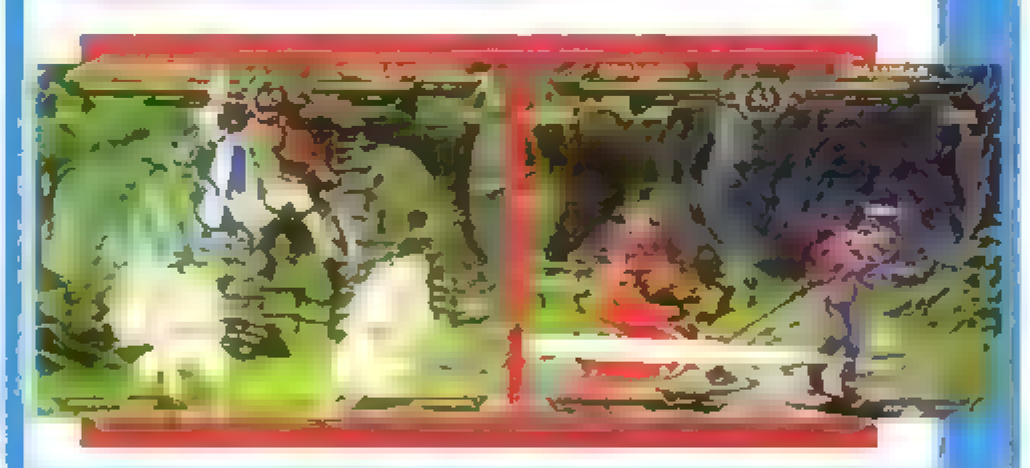
Freestyle：一個多功能的遙控器，微軟計劃在所有電腦、家電都內建Windows操作系統，通過這個遙控器能遙控所有內建Windows系統的家電設備。

Windows XP：自去年10月底『Windows XP』發售至今，全球已銷售1700萬套以上；Xbox：去年11月15日Xbox發售，去年年底達成北美出貨150萬台，是北美有史以來聖誕節商季賣得最好的遊樂器。而Xbox主機與遊戲的搭配銷售為1：3.2，比其他機種的銷售比例高出很多；網路服務MSN：MSN在聖誕節期間有560萬人次使用，比去年成長56%以上。

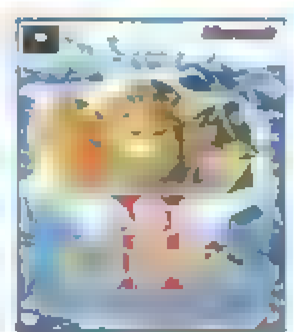
充滿華麗炫目的格鬥遊戲
《聖騎士之戰X》登場

日本遊戲公司SAMMY日前終於公佈了擁有超人氣的格鬥遊戲《聖騎士之戰X》的遊戲畫面，這款在日本超受好評的格鬥遊戲續作中除新增了兩名人物，並大幅強化遊戲系統後，即將再次席捲市場。

此續作和前作《聖騎士之戰X》一樣使用了NAOMI機板開發，在前作中登場的人物不但會全部出現，而且每個人都新增了不少招式，動作也更華麗。在此續作中還新增了兩位人物，分別是風度翩翩的紳士『Slayer』與使用溜溜球攻擊敵人的少女『Bridget』。遊戲預計將於明年春天推出。前一款遊戲《聖騎士之戰X》曾在大型電玩和DC上推出，深受玩家好評，相信其移植成為電腦遊戲後也會有不俗的表現。

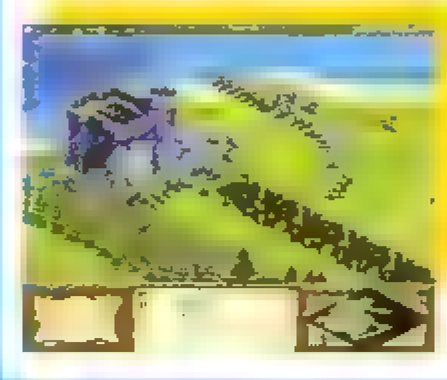


世紀帝國征服PS2平台領域
Konami將於今年推出PS2版
Age of Empires 世紀帝國2



在即時戰略遊戲領域有著極多愛好者的《世紀帝國2 (Age of Empires)》將要推出PS2版，改版的製作將由KONAMI負責。此款遊戲的主要樂趣之一即在於所謂的連線對戰，因此PS2版《世紀帝國2》也將支援PS2網路架構，這款遊戲將於今年2月份上市。

歐洲Konami公佈了幾張PS2版本《世紀帝國2(Age of Empires II)》的遊戲畫面，玩慣了PC版本的玩家在看到圖片之後大概會有點失望，畢竟PC版本的1024X768解析度實非PS2的所能比擬，不過最起碼提供了遊樂器族群的另一種選擇，遊戲中使用了兩種介面，玩家可以選擇標準的控制器或是滑鼠來加以操作。





飛玩春節活動獎不停

飛玩資訊將於農曆春節上市的RPG式大富翁《海賊X海賊》，為了回饋玩家一直以來的熱烈支持，特別舉辦『玩海賊 送寶藏』的贈獎活動。

玩家只要回答遊戲回函卡中的問題，並將回函卡寄回飛玩資訊，就有機會獲得傳說中的海賊王寶藏。

凡購買「海賊X海賊」正式版遊戲一套或以上者皆可參加

正確回答遊戲內回函卡上問題，並將回函卡寄回即可（回函卡影印者無效）。

民國91年2月5日起至91年4月30日止，以郵戳為憑。

民國91年5月8日。

得獎名單將於中華民國91年5月10日公佈在飛玩資訊官方網站（http://www.fanone.com.tw）及各大雜誌網路媒體

寶藏內容

當紅炸子機 XBOX遊樂器1台 市價：28000元

黑色旋風機 PS2遊樂器1台 市價：13000元

七彩方塊機 GameCube遊樂器1台 市價：10000元

根據中華民國稅法規定，獎項價值超過4000元者，需依法代扣繳15%稅金，贈品不得折換現

智冠多角化經營，鎖定大陸市場



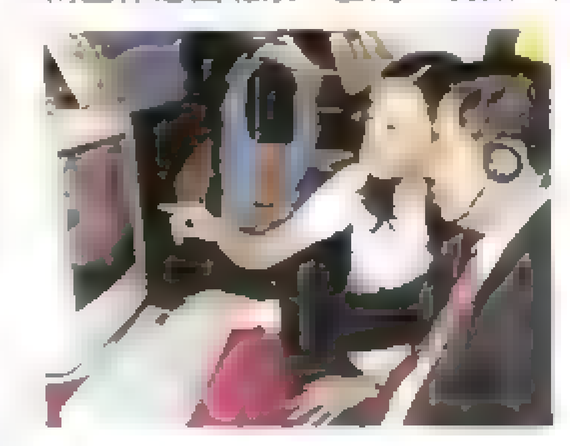
在經營大陸遊戲通路多年後，智冠將於明年開始增資至1億5千萬元，將通路觸角深入影音通路的領域，大陸現有的12個地區經銷中心將擴增為24個，屆時遊戲的營收比例將下滑至30%。

智冠總經理王俊博透露，在大陸相關規定鬆綁後，智冠將於2002年初立即展開動作，將與當地資金合資成立新的通路公司，資本額在1億5千萬元台幣，其中5千萬元用在倉儲、物流等，1億元為流動資金。這些資金將由智冠在英屬開曼群島成立的獨資公司提供，而這家海外公司也將負責智冠未來在大陸的業務，未來視需要可能引進國內外的法人資金投注。

王俊博表示，智冠的目標在建立一個實體的物流通路網，在大陸24個主要城市都會發展，除了現有的遊戲外，CD及VCD等影音產品也是銷售的目標。不過這方面的營收將要到後年才會顯著，明年的大陸地區營收預估在6億台幣，主要還是單機版遊戲及線上遊戲。智冠今年在大陸的營收將在4億左右。

他也另外指出，線上遊戲興起，擠壓了單機版市場的空間，但是線上遊戲的通路中像便利商店就佔了相當份量，並不像單機版遊戲那樣依賴傳統通路，因此智冠在大陸雖然已有名聲，像網易研發、周星馳代言的線上遊戲《大話西遊》就交由智冠經銷，但發展通路勢必要銷售遊戲以外的產品，未來遊戲部份的營收將可能下滑到總營收的30%。

不過基於成本考量，智冠在大陸的研發團隊還是會持續發展。王俊博表示，智冠自製的遊戲，2/3的美術工作是由北京、上海、廣州、成都的大陸團隊來做，



1/3是台灣研發人員負責，而核心的3D技術還是保留在台灣，這樣做不論是選擇減低成本或是減少遊戲製作時間都是很划算的事。

鋼彈也上網鬧戰？！

萬代（BANDAI）的《機動戰士》已經推出20周年了，而相關遊戲也陸續推出並大受好評。現在，BANDAI即將在電腦上推出一款最新的網路連線遊戲《機動戰士－鋼彈－－網路版（GUNDAM Network Operation）》，簡稱《GNO》。

遊戲以一年戰爭為背景，遊戲時間三個月，在這段時間內玩家能夠扮演駕駛員參與一年戰爭，甚至組成隊伍共同抗敵。遊戲中分為地球連邦軍、吉翁公國陣營，以及新興的第三勢力－－幽谷。在遊戲中玩家不但能駕駛鋼彈，甚至能組成艦隊指揮整個部隊抗敵而遊戲也會安排符合卡通原作的各種戰役、橋段，讓玩家能夠親身參與慘烈的一年戰爭。

遊戲預計2002年春天推出，請隨時注意我們的相關報導。





微軟加快網路服務速度

微軟表示，計劃將在電玩遊戲機Xbox於美國與日本分別推出後的六個月內推出線上遊戲服項目。Xbox於11月中旬在美國推出時微軟總裁暨首席營運長（Richard Belluzzo）在東京對記者說明，按計劃進行Xbox將於明年2月22日於日本推出。

微軟尚為電玩產業的新手，該領域一直由日本的Sony與任天堂把持第一把交椅，微軟將進軍電玩產業的希望寄托在為Xbox創造線上遊戲服務。

微軟日本分公司Xbox事業部長大浦博久在記者會中說：『我們已經說過在Xbox於美國推出後六個月內將推出線上服務，而在日本地區也是一樣的。』

不久前，Sony與日本電信（NTT）旗下的NTT Broadband Initiative Inc聯手宣佈將於明年4月為Sony的PS2遊戲主機推出線上服務。

線上遊戲服務儼然已成為新一代遊戲主機如Xbox以及PS2在推出時的重要策略，因為這些主機在設計之初已將網路連線概念納入其中。而Xbox在歐洲推出的時間將定於今年3月中旬。

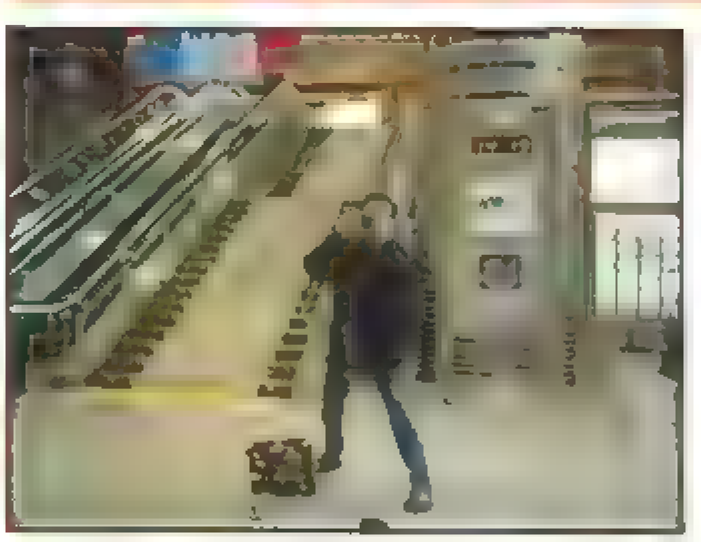




櫻花大戰歌謠秀－帝國敗家團東京紀行（上）

對於櫻花大戰迷而言，能前往日本觀賞《櫻花大戰》的歌謠秀，就好比回教徒到麥加朝聖般的令人嚮往。如今筆者將隨著大新資訊的歌謠秀觀賞團一同前往日本東京的青山劇場，並將這趟令人難忘的行程撰寫成文章，讓大家一同體會這趟東京之行。在此也要感謝大新資訊及隨團家人的協助，筆者才能完成這篇文章。

當鴿子的第一天……



筆者在去年年底埋頭趕稿時，突然接獲主編的通知，要筆者前往日本！原來發行櫻花大戰的大新資訊在日前抽出七名幸運者，將在元月初前往日本東京的青山劇場觀賞櫻花大戰的歌謠秀；而本刊在獲知該消息後，便特地與該公司合談，將派遣一名記者隨團採訪其過程，由於只有三天行程，再加上接近趕稿日期，因此編輯部決定讓素有"趕稿快手"之稱的筆者前往。

但由於筆者未注意出發日期的再確認，在當天一大早尚在睡夢中時，突然接獲了一通急電：所有團員已經在中正機場等待了！這時筆者嚇得差點讓心臟從口中跳了出來！眼看時間已然不及，本想直接回答說放棄不去了；但想到這是與大新公司所約定好的公事，只好強自鎮定下來，思考著如何與大夥會合。

與大新及承辦該行程的旅行社連絡過後，尚知當天下午兩點半還有一班華航往日本東京的班機，筆者當機下了個決定－不論花費多少代價，都得趕過去！由於高雄小港直達中正機場的接駁班機已來不及，筆者只好先飛至松山機場，再搭車趕往中正機場，在一點半時趕抵華航櫃台後，忍痛買下了一萬多元的單程機票（一般旅行社賣的來回機票也不過這個價錢），而且這種費用也不太可能報帳，真是……

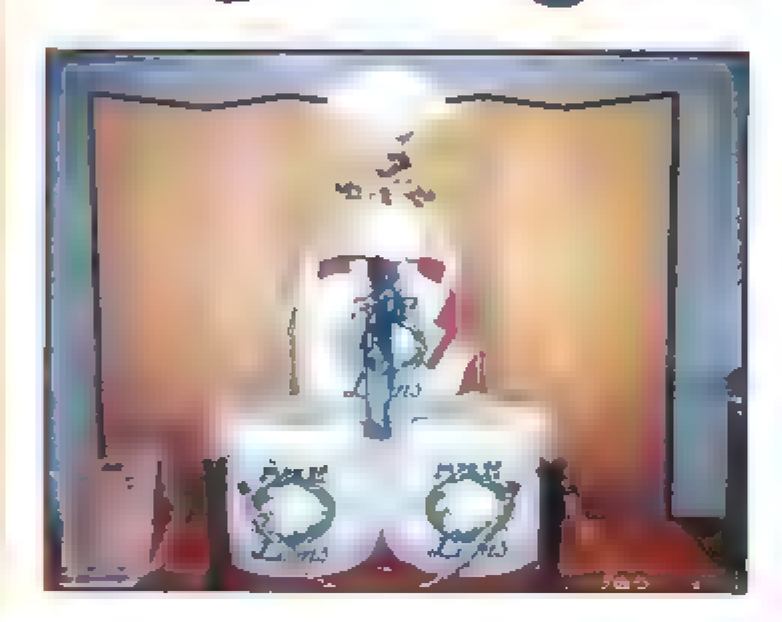
寒風撲面的東京

在飛抵羽田機場之時，第一次來此的筆者才發現，這裡比成田小得多了！由於匆忙之下未多帶行李，還使得海關人員以充滿懷疑的眼光及口吻，對筆者盤問了一下。唉！果然單身者較容易被海關懷疑，之前在成田進出了六次也沒遇到這種待遇。

一出機場就發現寒冽的寒氣撲面而來，哇！忘了東京現在只有六度，這下可慘了！不理會會講中文的拉客黃牛之苦苦糾纏，筆者仍頂著寒氣等到往池袋的利木津巴士前來，抖著發寒的身軀上了巴士。



在晚上七點多抵達池袋太陽城王子飯店之後，咦！這不就是上次公司旅遊時住的飯店嗎？還好跟大就上還記得在隨同其他團員已抵達並且外出用餐後，筆者一想，反正當下肚子也有點餓了，就先去外面吃個飯吧！



帝國敗家團

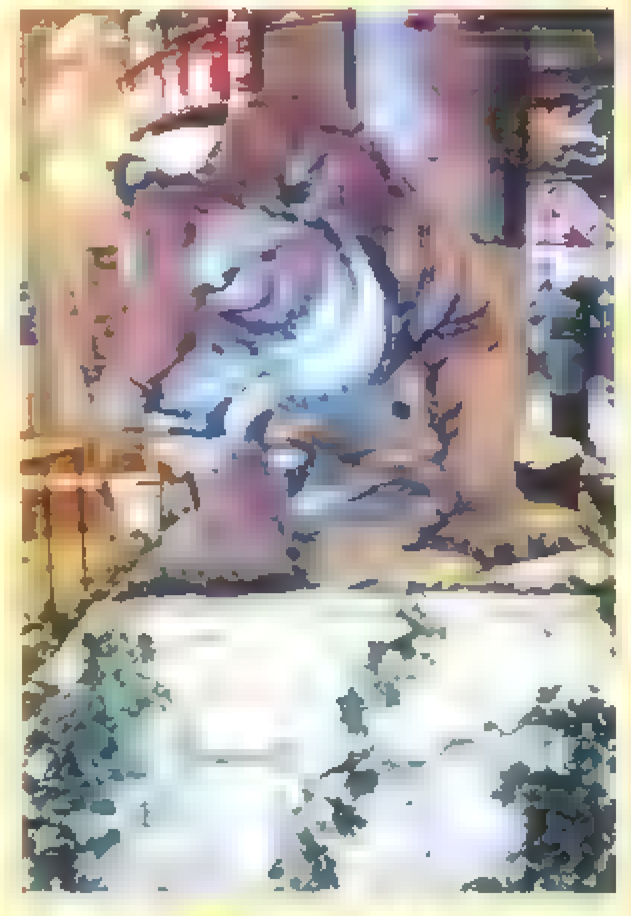
吃飯的時候，剛好團員們也都回來了，與大新資訊的業務經理及秘書等。在碰面之後，才發現自家機票還留在台北！不過業務經理等，說要我不用擔心，他們會盡力協助我安然返國之後，筆者才鬆了一口氣。

在與所有團員見面之後，發現原來除了七名幸運者之外，還有櫻花大戰官方網站版主“聖光”也自費前來，大家



的年齡大多在二十歲以上，最小的也有十七歲，而且清一色都是男孩子，所以很快就形成了一片。聽他們的談話，才知道他們之前三位先生參加的[illegible]之“天上[illegible]”二拼過了，第二屆為[illegible]的就是聖光，在[illegible]第三等，這也就是本團之後被稱為“帝國的家團”，櫻花大戰中主角們的[illegible]“帝國華擊團”[illegible]的由來。

接著聖光拿出了一片DVD，原來是櫻花大戰二[illegible]音會的錄影實況！只見這些櫻花之[illegible]一擁而上，將DVD塞到[illegible]的PS2上播放，[illegible]是去年12月在台北[illegible]舉辦的櫻花大戰2[illegible]音樂會，畫面[illegible]在螢幕上，不[illegible]在舞台上載歌載舞，更在日本來的名聲優[illegible]在現場表演了一段櫻花大戰中“帝國華擊團”的[illegible]，讓現場觀眾為之瘋狂，[illegible]，這一



該表演將可能會搭配《櫻花大戰2》的DVD版一起銷售，看來國內櫻花迷的荷包又要消瘦不少了。

DAY 輕鬆活潑的第二天上午 2



由於昨晚觀賞DVD到深夜兩點多，所以隔天早上七點醒來時還感到十分疲倦；但是團員們卻已經在餐廳用餐，並熱烈地討論今天的行程。唉！年輕還真是本錢啊！經討論結果，由於歌謠秀在下午五點開演，因此早上大家決定先到“シネ・リーブル池袋”（就是一家以放映動畫為主的電影院）觀賞《櫻花大戰》的動畫電影，然後到秋葉原逛逛，再到青山劇場。雖然上映時間於早上10點才開始，但聽說需要排隊，所以大家決定9點出發。

到達位於池袋車站西口的メトロポリタンプラザ之8樓後，只見尚未開演的劇院門口已經大排長龍，而且各種年齡都有；原來日本的漫畫、動畫及電玩等都已經成為民眾生活中的一部份，一部好的動畫電影之價值與世界名片相等，這可能是國



內民眾所無法體會的生活觀。待開場後，門票竟然要1800日幣（約台幣486元左右）！還真不便宜啊！





該部片子其實是由日本角川書店所推出的四部動畫短片之合集，分別是《あずまんが大王 THE ANIMATION短編》、《Di Gi Charat》（國內TGL曾代理其遊戲《仲夏夜之夢》）、《スレイヤーズ ぷれみあむ》（國內譯為秀逗魔導士）及壓軸的《サクラ大戦活動寫真》（就是《櫻花大戰電影版》）。由於片子總長度達二個多小時，筆者僅就《櫻花大戰》的大概內容介紹一下，讓各位讀者分享。

櫻花大戰3時期的帝都

《櫻花大戰電影版》的背景為《櫻花大戰2》之後，內容主要是描述在元花組隊長大神一郎受派到巴里（法國巴黎？）留學後，花組來了個新成員，就是原星組（也就是二代加入的隊員織姬及雷尼之前所待的組織）的ラチェット・アルタイル（以下簡稱阿爾黛）。阿爾黛是美國籍，年約20歲，原先是籌設中的紐育（紐約？）華擊團之星組元隊長，在星組計畫凍結後就以美國女明星的身份活動；如今受命調至花組，是為了讓花組的戰力得以再提升。但是雷尼一見到之前同組的阿爾黛，卻顯得有點畏懼………





在另一方面，以尖端的科學技術聞名於世的美國Douglas Stewart Co.（簡稱D.S企業）開發出了自動人型蒸氣甲冑ヤフキエル（就是花組乘坐的靈子甲冑之機械人版啦！），其社長Brent Furlong（以下簡稱布雷德）打算將這些自動化兵器賣給日本陸軍，以換取龐大的利益。

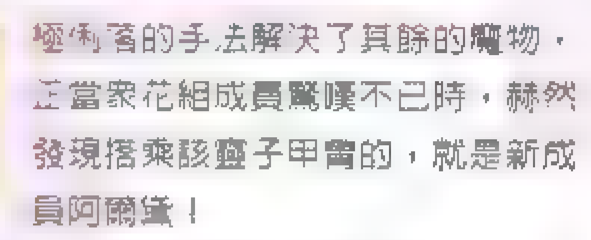


這兩件事看來對帝都的防衛都有相當良性的幫助，但～事情有這麼單純嗎？



個人主義與團體作戰的理念衝突

當花組接獲魔物襲擊帝都的消息後，所有乘員便乘坐上各自的靈子甲冑，以彈丸列車轟雷號搭載所有的花組部隊，在以特急的形式行駛地下鐵銀座線之後，將所有部隊彈射到事發地點。這一段的出動場面相當精彩，尤其是轟雷號出擊的場面，更讓我週遭的櫻花迷們感動不已，直呼值回票價。

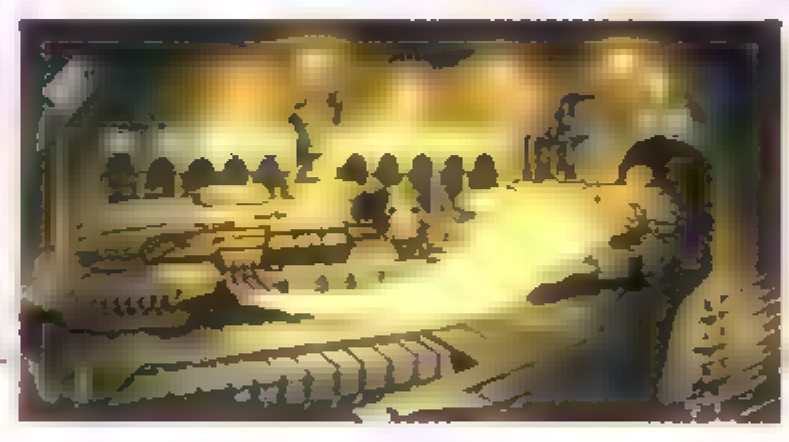




當花組以群力作戰的方式擊倒一些魔物時，突然有輛卡車急駛而來，接著從卡車中出現了一隻全身與眾不同的藍色靈子甲冑！只見該員以極俐落的手法解決了其餘的魔物，正當眾花組成員驚嘆不已時，赫然發現搭乘該靈子甲冑的，就是新成員阿爾黛！

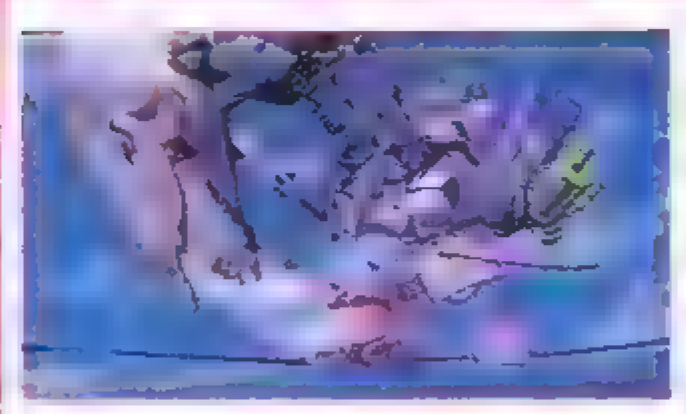
原來星組注重的是各人的戰技養成，包括雷尼、織姬等都是以這種方式培訓出來的；由於星組的作戰方式是以個人戰鬥為主，阿爾黛身為隊長，其能力更不在話下。在嚴格的訓練下，阿爾黛的本事雖然相當高超，但是她對於花組的協力作戰形式卻顯得頗為不悅，認為這是能力不足的人才使用的作戰方式，因此阿







花組解散！？

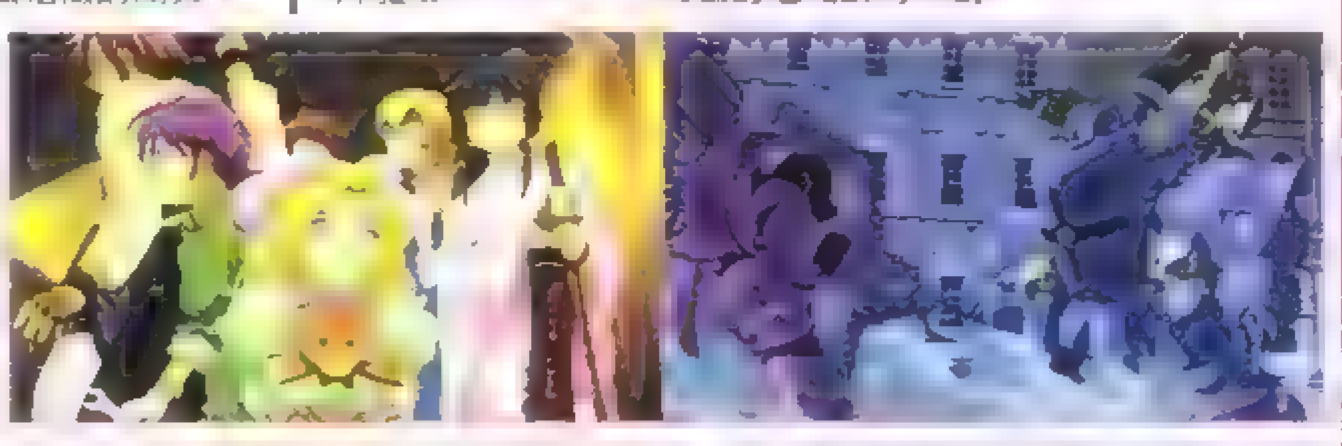


原來D.S企業的社長布雷德是賢人機關的一員，所謂的賢人機關，是世界各國為了推動世界密防衛網路而成立的組織，如華擊團副司令藤枝かえで、華擊團的贊助者花小路賴恆伯爵、具有絕大權勢的政治家田沼晴義等，都是這個組織的成員，其中田沼晴義及布雷德所提倡的帝擊解散論，正是這個消息的來源。

根據田沼晴義的論調，是因為D.S企業開發了不需靈力操控的自動蒸氣甲冑，只要大量引進陸軍，將對帝都的防衛大有幫助，再加上織姬與瑪麗亞的無故失蹤，更被認定是人為疏失，因此"帝國華擊團"自然也就不需存在了。實際上布雷德乃是氣蓋野心之人物，也與操控降魔的謎樣人物Patrick Hamilton合作，打算支配帝都！

在一片驚慌及不信任的氣氛下，櫻決定帶著眾人前往D.S企業內部一探究竟，途中遭遇警衛而一一打倒時，阿爾黛卻將警衛殺之滅口，但被櫻所阻止，加深了兩人的嫌隙……

這時布雷德認見一樣已然達成，便露出真面目，並將賢人機關的田沼晴義及花小路賴恆抓了起來，只見滿天飛舞的降魔及ヤフキエル，帝都的危機即將來臨！





爾黛與花組之間產生了裂痕……



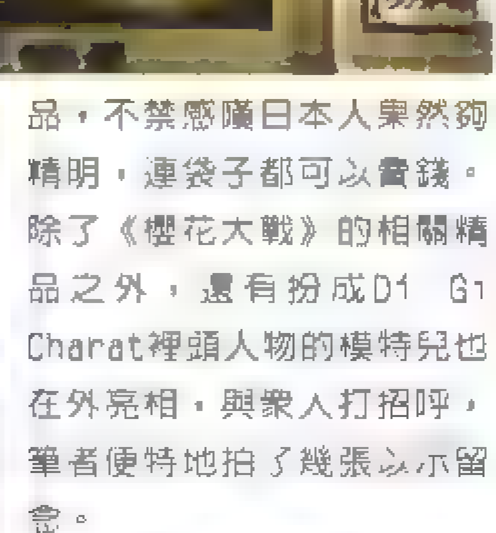
當花組接獲命令，再度前往掃除降魔時，突然出現一具謎樣的人型蒸氣甲冑，兩三下就把降魔打退了；原來這正是D.S企業所研發的自動人型蒸氣甲冑ヤフキエル！由於其能飛行作戰，加上表現輝煌，陸軍高層便傳來命令，指示"帝國華擊團"必須配合ヤフキエル進行共同訓練，但訓練中時雷尼因為抵受不了而受傷昏厥。

當花組的成員一同在米田司令處檢討原因時，阿爾黛的言語使得在一旁的織姬無法忍受，決定自行離去並單獨出擊，但卻被D.S預設的陷阱所擄走；這時對D.S企業起了疑心而決定深入工廠調查的瑪麗亞，也遭到襲擊而失蹤！不久陸軍高層傳來一個驚人的消息，就是"帝國華擊團"即將面臨裁撤的命運！



劇場留念

原本筆者打算將所有劇情一口氣介紹完，但經過友人勸說，決定將結局留待讀者們自行品嚐，以免掃了各位讀者的興緻。當走出戲院之時，只見外面正兜售著《櫻花大戰》的設定資料集及各類精品，不禁感嘆日本人果然夠精明，連袋子都可以賣錢。除了《櫻花大戰》的相關精品之外，還有扮成Di Gi Charat裡頭人物的模特兒也在外亮相，與眾人打招呼，筆者便特地拍了幾張以示留念。





由於篇幅有限，筆者把壓軸好戲－青山劇場的《櫻花大戰》歌謠秀留至下期介紹，各位有興趣的同好可別錯過下期的遊戲劇場喔！


英特衛多媒體
cryo



INTERWISE
www.fishtankgames.com
massive
fishtank

開一間屬於自己的Coffee Shop～

風格獨特的餅乾店是你的夢想？
在餅乾夢工坊的奇幻世界中，
調配最拿手的獨家秘方，
運用最強大的魔法能量，
替慕名而來的客人除去路上所有的障礙，
擦亮魔法王國中最亮麗的餅乾店招牌！

1月24日可愛開店～

另有QQ造型吊飾、鑰匙圈，等你來收集喔！

餅乾夢工坊
Cookey Shop

全省指定通路搭配不同贈品，買餅乾夢工坊就送Q版造型限量手機吊飾、造型娃娃手機座、鑰匙圈、滑鼠墊，限量贈完送完為止（贈品以各店實品為準）
全省連鎖店：7-11、亞瀾、三井、燦坤、順發　台北：光華商場、FNAC　新竹：電腦　台中：書局

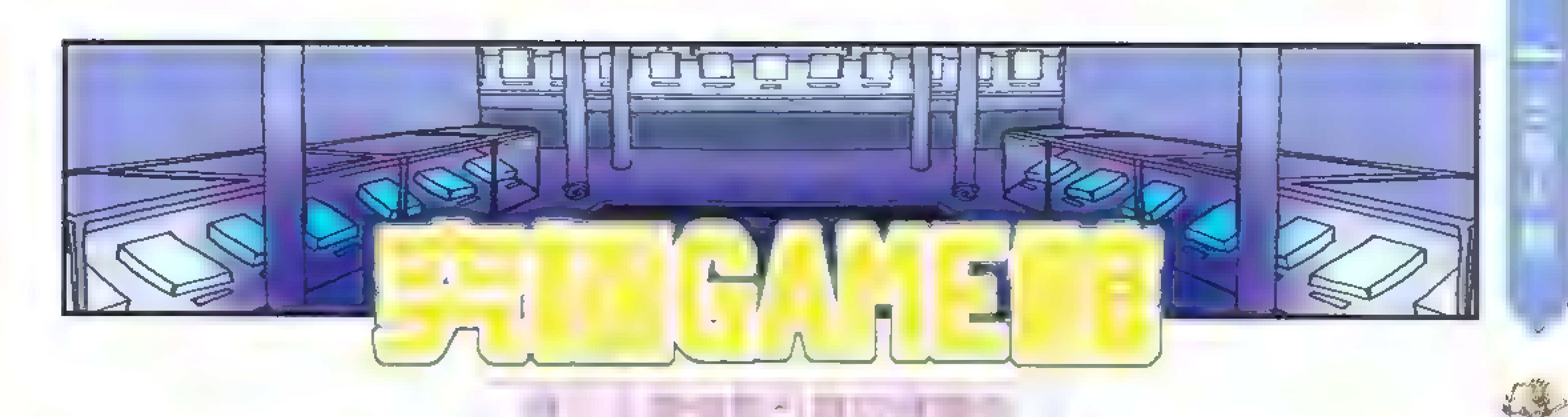
UNALIS 松崗
www.drgame.com.tw

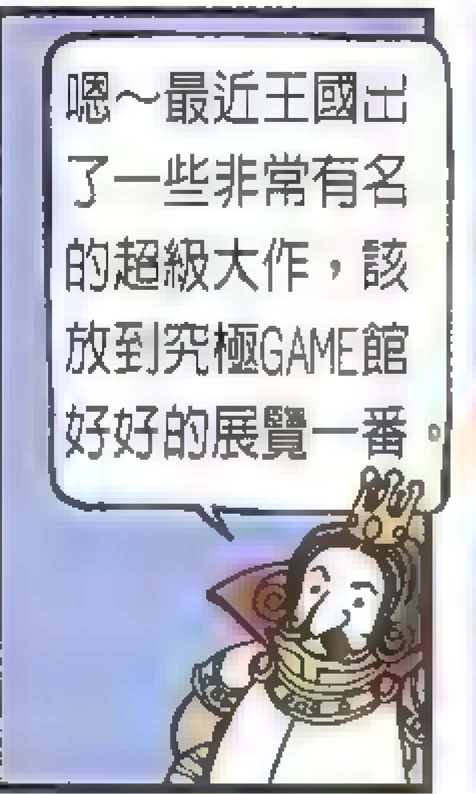


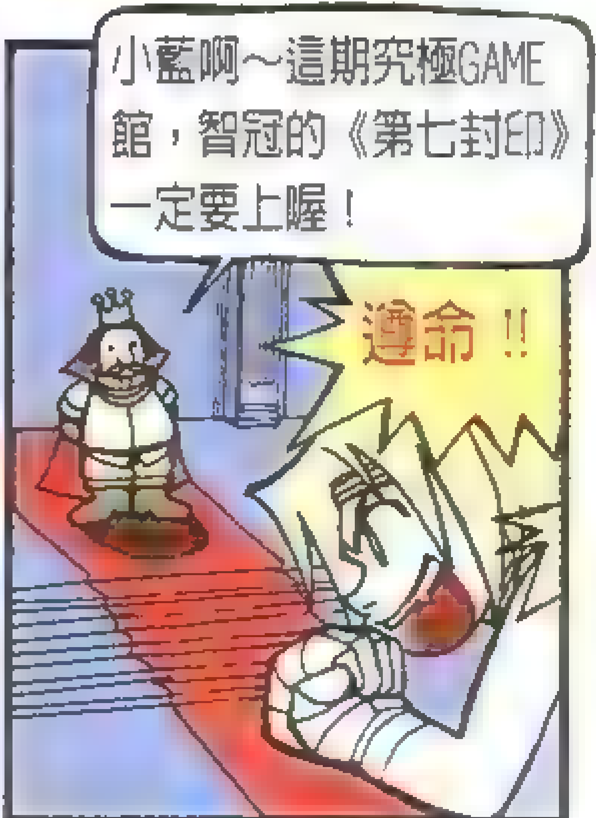







究極GAME館

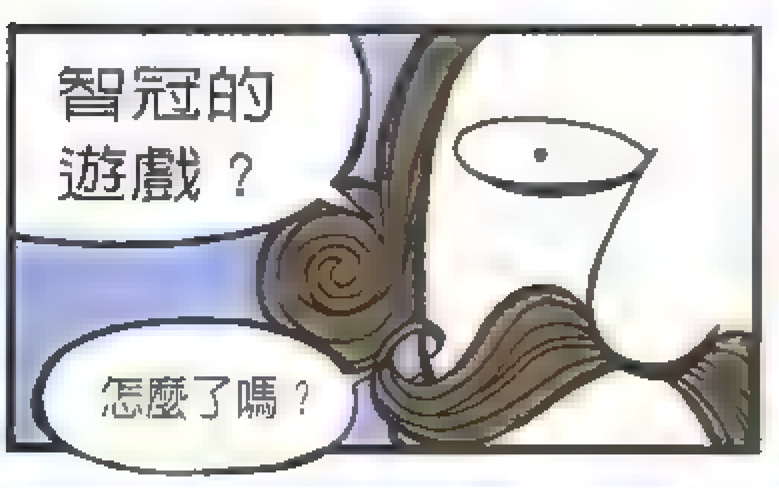

嗯～最近王國出了一些非常有名的超級大作，該放到究極GAME館好好的展覽一番。

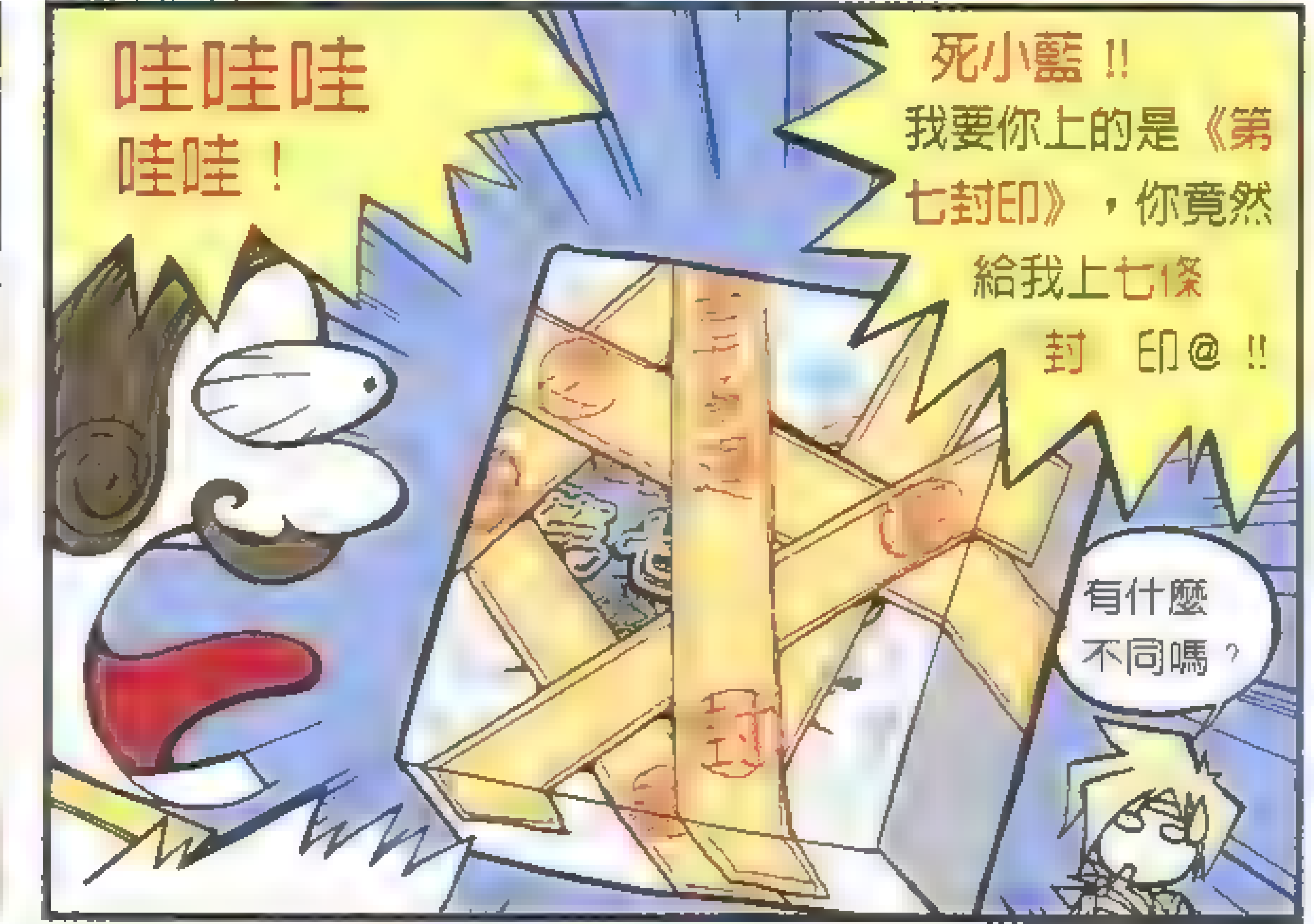

小藍啊～這期究極GAME館，智冠的《第七封印》一定要上喔！
遵命!!


智冠的遊戲要上七封印?!
?!
真的需要這麼慎重嗎？

一　周　後

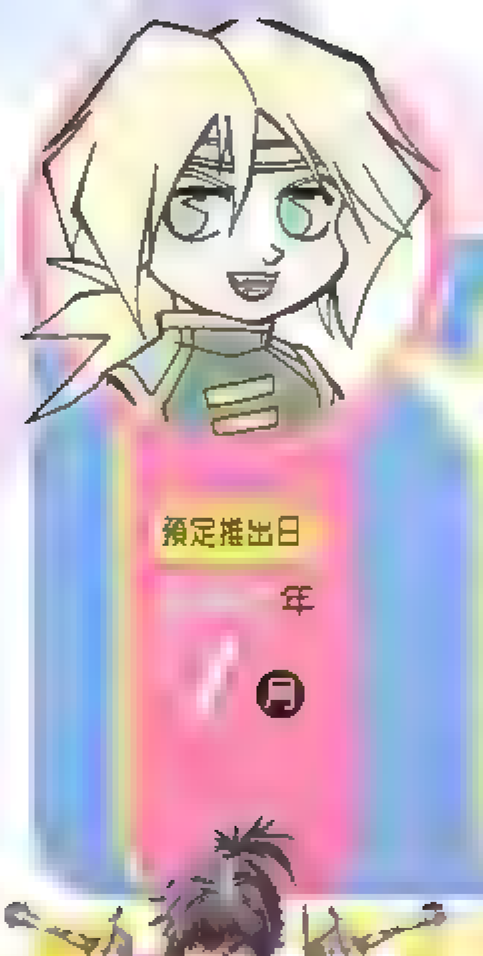

國…國王!!不好了！智冠的遊遊遊戲…


智冠的遊戲？
怎麼了嗎？


哇哇哇哇哇！
死小藍!!我要你上的是《第七封印》，你竟然給我上七條封　印@!!
有什麼不同嗎？

龍狼傳-破凰之路



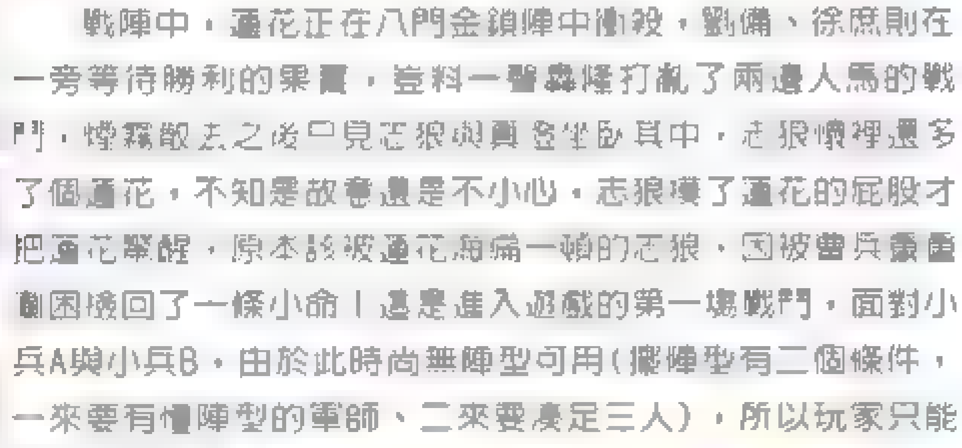


研究製造所：台灣TGL　販售流通所：台灣TGL
遊戲類型：角色扮演　科技需求：PII 300、128MB

預定推出日 年 7 月

由暢銷漫畫改編而成的《龍狼傳-破凰之路》，將在近期與各位玩家們見面。目前該像視覺也正緊鑼密鼓地進行最後的測試，前幾次的報導中，相信玩家也已經大致了解龍狼傳的開發情形及玩法，而上次小藍透過和陳佈雨陳董的關係，要到了很多消息，這次也難得地與龍狼傳的負責人—曾保忠先生作了一次面對面地接觸，真不好意思，又是一次獨家。這次小藍不但有幸可試玩最新的龍狼傳，還從曾保忠先生處挖到一些珍貴的開發消息！就讓我們延續前幾期的熱情，來看看龍狼傳上市前的最後一次報導吧！^^

揭開龍之子傳奇



在開場動畫中，志狼與真澄搭飛機遠行，突然志狼身上的龍之徽章喚來巨龍，將兩人帶進正在廝殺的曹仁與劉備大軍！

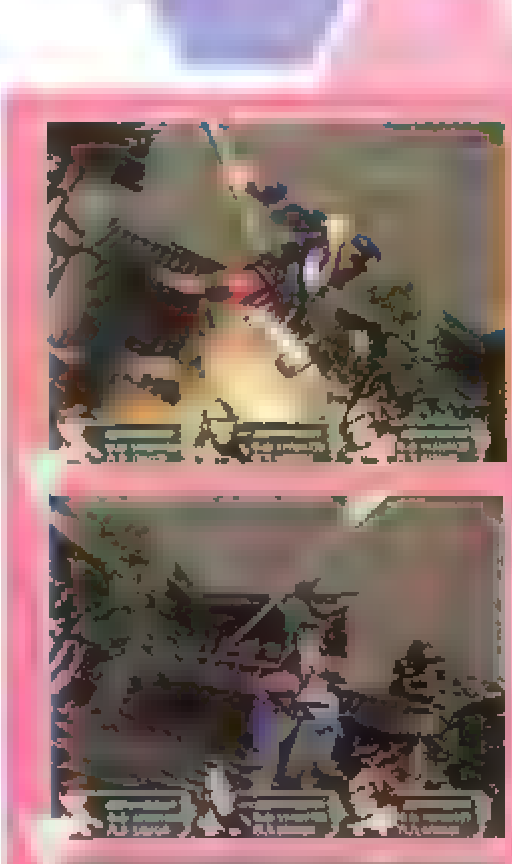
戰陣中，蓮花正在八門金鎖陣中衝殺，劉備、徐庶則在一旁等待勝利的果實，豈料一聲轟隆打亂了兩邊人馬的戰鬥，煙霧散去之後只見志狼與真澄坐臥其中，志狼懷裡還多了個蓮花，不知是故意還是不小心，志狼摸了蓮花的屁股才把蓮花驚醒，原本該被蓮花痛扁一頓的志狼，因被曹兵重重包圍撿回了一條小命！這是進入遊戲的第一場戰鬥，面對小兵A與小兵B，由於此時尚無陣型可用(擺陣型有二個條件，一來要有懂陣型的軍師、二來要湊足三人)，所以玩家只能以最基本的能力應戰，蓮花此時已配備了特殊技巧-疾風斬，當然二話不說先試看看……哇，果真是充滿了臨場感，從起式、攻擊到回防一氣呵成，且光疾風斬一招所能看到的視覺角度就有5、6個之多，而隨著AT攻擊時間的計算方式(看誰AT攻擊時間Bar先充滿誰就先行動)，戰鬥節奏給人的感覺並不會拖泥帶水，不過得花點腦筋盤算誰該進攻誰該防禦。





無論敵我雙方，每一絕技施展時都有許多不同的視覺角度組成。













戰鬥勝利後，緊接著就是徐庶為救志狼而被曹兵所殺傷的動畫，然後又進入另一場戰鬥，尚未從上一場戰鬥回復的志狼與蓮花兩人，打得是險象環生，這時，卻突然闖進了一位超強的援軍-燕人張飛！有了這位喝退曹操百萬軍的大將相助，想當然爾將可輕鬆獲勝，不過還是爭擴的讓張飛表演一下他的特殊技-猛擊，他與蓮花不同，招式乾淨俐落，只有幾個動作：快速衝向敵人、將敵人挑上空中、最後加上一記側踢。雖然簡單，但威力不凡，且我們可以了解到之前所報導加入VR戰鬥的互動概念：敵我雙方的攻防會隨著使用招式的不同而出現不同的動作與反應。從蓮花與張飛的絕技即可看出，兩人一是剛猛一是迅捷，所傳達給予玩家的視覺效果可明顯地感到變化與氣勢，而受招者（就是可憐的小兵A、B啦）也對應地產生了不同的動作（不是被抛到空中就是被刺N劍，真是有點可憐）！



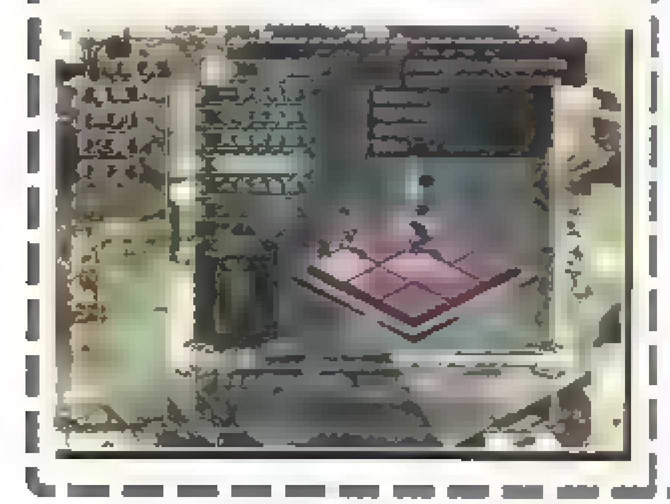
細膩的遊戲畫面



無論是在戰場或冒險模式，介面都很清楚便利！

遊戲中的任何一個小地方都不要輕易放過，也可能是你賺外快的好機會！

最新介面說明



人物屬性／絕技介面】

龍狼傳的屬性除了一般RPG的攻擊、防禦力等屬性之外，最特別的就是武技屬性，武技屬性是一種攻擊類別及抗攻擊類別，分為斬、射、槍及無四種，每個人都有自己的攻擊屬性，和耐斬、耐射、耐槍的屬性，例如志狼的攻擊屬性是「斬」，而趙雲的攻擊屬性是「槍」，當遇到耐槍屬性弱的敵人，利用趙雲來進攻將會比志狼來得更有效果。

志狼本身的絕技除了從武聖關羽處習得拳法、發勁之術之外，在第三章隨左慈仙人習得「雲體風身」之後，將可以在戰鬥當中看穿敵人的絕招而據為己用，因此在遊戲當中，志狼可以學會的招式多達四十種！

陣列介面】

陣列介面有三大功能，查看目前隊伍成員所擁有的陣法內容、調整隊員在隊列中的位置，以及當我方同伴數量超過二個人的時候，多餘的人將會列在後備成員當中，玩家可以隨時在這個介面中調整戰鬥登場的成員。我方最大可容許8人在隊列當中，包括天地志狼、蓮花、關羽、張飛、趙雲、諸葛亮、黃月英、伍真等。



雲體風身學習情形



面對巨猿等無差性的強力挑戰，更得要細心保護自己

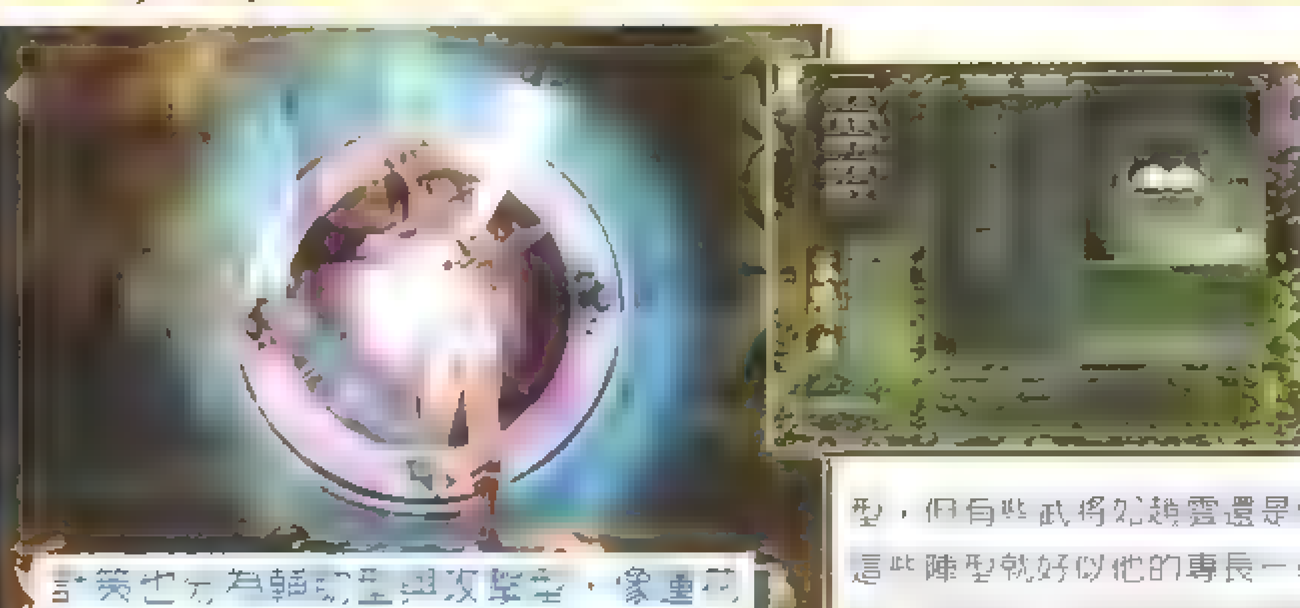


根據左慈[illegible]人[illegible]之[illegible]人體之全身，像骨骼、[illegible]，乃至[illegible]，[illegible]合一[illegible]，[illegible]雲體風身之[illegible]

有了雲體風身，就能從對方的攻擊中將敵人的招式偷學起來

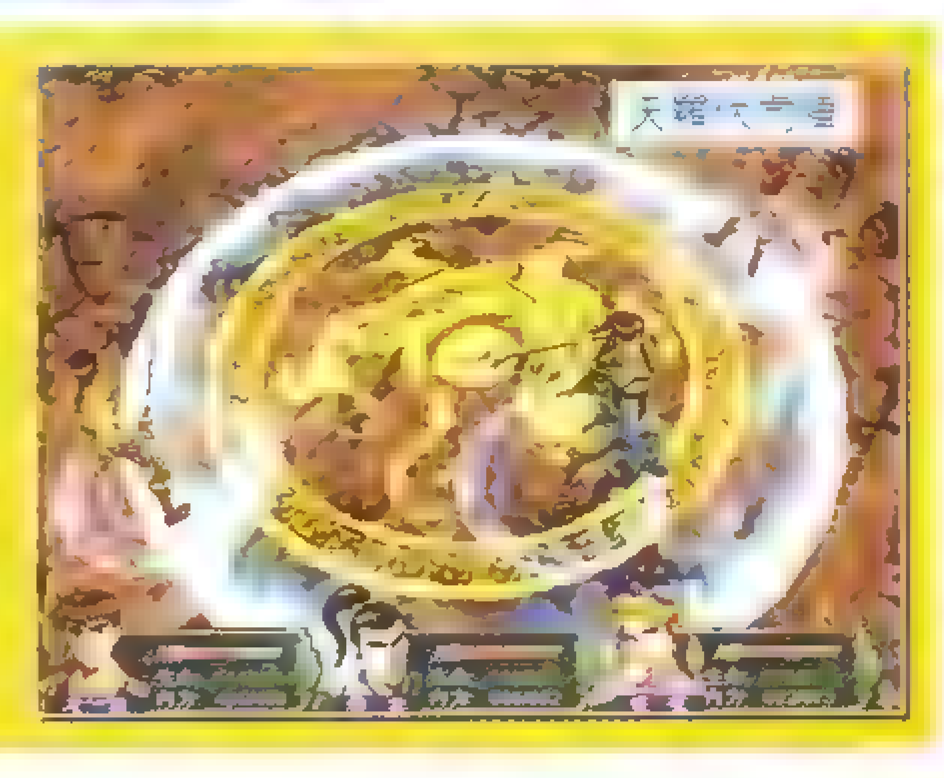
辛辛苦苦所習得的雲體風身當然有相當高的實用價值，在往後的戰鬥中，志狼如果以雲體風身的狀態去迎戰敵人，那麼，該敵人施在志狼身上的招式將會被志狼所習得，就像漫畫中的志狼從「石柳」身上習得「柳術」及從「赤飛虎」身上習得「空破山」一樣，所以看到敵人使用炫到不行或強到不行的招式時，不用羨慕，有了雲體風身，「你的就是我的，我的還是我的」！

與陣型上的搭配



計策也分為輔助型與攻擊型，像連弩的「加速」就可提升我方人員的速度

從之前的報導中，玩家大致可明白陣型的功能，可以增加各種屬性及加強計策的威力，也看到了陣型的佈陣情形，不過都只限定於介面的展示，為了滿足玩家們的期待，我們這次挖出了最新的陣型戰場圖片，更探知了武將和陣型的關係，據開發小組表示，武將雖然不能像諸葛亮等人擁有許多的陣型知識，也不能任意讓隊伍變換陣型，但有些武將如趙雲還是懂得一、兩種陣型知識，而這些陣型就好似他的專長一般，如果將此武將擺至陣型的主要位置，可讓武將和陣型兩者達到相得益彰的效果，這在前期陣型尚未完全具備時可是非常好用的哦



前排人員主攻，後排人員輔助，尤其是前排人員能力較強之時，且有了強勢體攻擊力及屬性攻擊的作用，以趙雲、連花、志狼三人來說，無論是屬性或攻擊力，當然是用以[illegible]，[illegible]都很適合擔任前排的攻擊位置

遊戲越到後面，所能加入的人物越多，一次可最多八人同時在隊伍中，所以玩家可依據這八個人的屬性調度陣型，基本上，四種屬性（斬、射、束、無）和計策、陣型等是密不可分的，玩家可在非戰鬥狀態時隨時依照需要更換上場的隊員，

隊員依照漫畫及三國演義的內容，可分為輔助型、攻擊型及兩者兼具型。輔助型的角色，如黃月英，具備多種回復性的計策，適合用於幫隊伍人員恢復生命力，攻擊型如趙雲等武將攻擊力、絕招等破壞力十足，最奇特的是孔明，由於擅於各種奇門遁甲，所以身懷許多超強的攻擊系計策，至於兩者兼具型則視情況，不一定是偏向攻擊或回復，像蓮花，本身具備一定的攻擊力及絕技，但相對地也懂得如『加速』（增加我方人員的速度）等輔助攻擊的計策。

製作小組同時也提到，即使是計策，也有屬性上的差異，玩家在使用時可得特別小心，像亂射計的屬性就屬於射，用以對付耐射性低的玩家，將可收到事半功倍的效果，如果能夠搭配對射擊效果有加成作用的一字長蛇陣，那麼當然就更加無往不利啦！

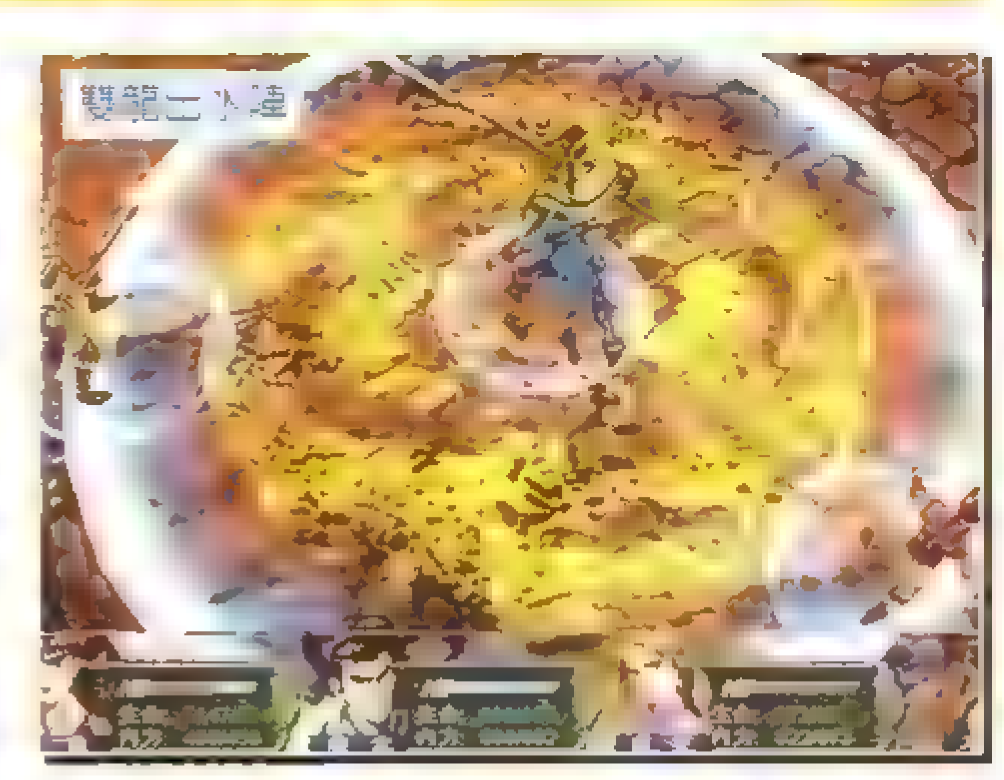


亂射計，即使計策也會有屬性上的分別，而每一種計策都會有精彩的特效呈現！

所持武器的不同將會影響攻擊屬性，像關羽拿的是青龍偃月刀，可想而知他的「斬」屬性將大於刺、射屬性

遊戲支線劇情

為了增添遊戲的樂趣，製作小組除了主線之外，更設計了許多的支線，這些支線可能是單純地發生某些事件，也可能是受到某人的委託幫忙解決問題，如果玩家可以完成這些支線的話，將可得到經驗值、金錢或寶物等獎勵，有些寶物甚至是獨一無二的，如在某章節中，劉備因為配劍常無緣無故嗡嗡作響，被認為是不祥之兆，而來自未來的志狼一眼看出其實劍是因為與窗外風鈴頻率相同產生共振才會自己動了起來，如果玩家能夠在他處買到別種材質的風鈴與窗外風鈴交換的話，劉備就會將自己的配劍送給志狼。遊戲支線的設計不僅於此，有些支線甚至是必需完成前面章節的支線才能觸發，而完成這些隱藏支線的報酬，當然就價值不凡囉！





裝備介面：每一項物品及裝備都有十分精美的圖像

盜仙草，可以保持一段固定時間不遇敵，是非練功狂玩家的最愛

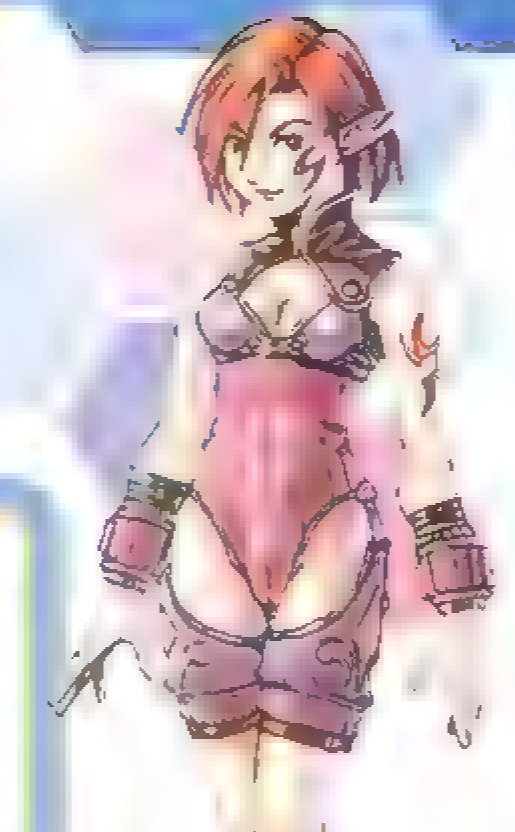


幫了這位老先生之後，也許他會給你[illegible]的寶物喔！

以三國亂世為背景，全 3D 戰鬥表現的龍狼傳，製作過程動用了兩岸的程式及美術高手，不論是氣勢、玩法都令人讚賞，玩家必需了解武將、軍師、陣型、計策及刺、射、斬、無各種屬性才能打開勝利的大門，而藉由天地志狼的冒險，玩家不但能學習漫畫裡所獨創的仙氣功、空破斬等招式，更能以一個未來少年體會與三國時期英雄相交相惜的壯闊豪情！



第七封印



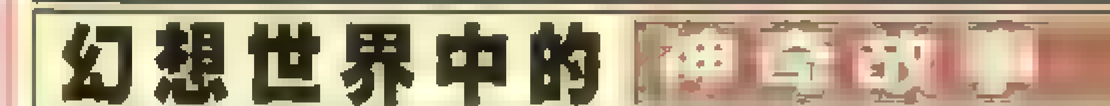
預定推出日 年 3 月

幻想中的世界、封印與魔法的終極表現、生動個性化的角色以及峰迴路轉的劇情，每每看完國內知名作家「納蘭真」所寫的「第七封印」，總是讓人不禁心生嚮往那神奇玄幻的虛構世界。現在這部可說是國內首推的奇幻小說鉅作，就要變成遊戲推出了！想想那美麗的佛蘭珂、聰明的英格妮，將陪伴你經歷一段段的冒險，那真是令人十分興奮的一件事呢！

奇幻文學與電玩的完美結合

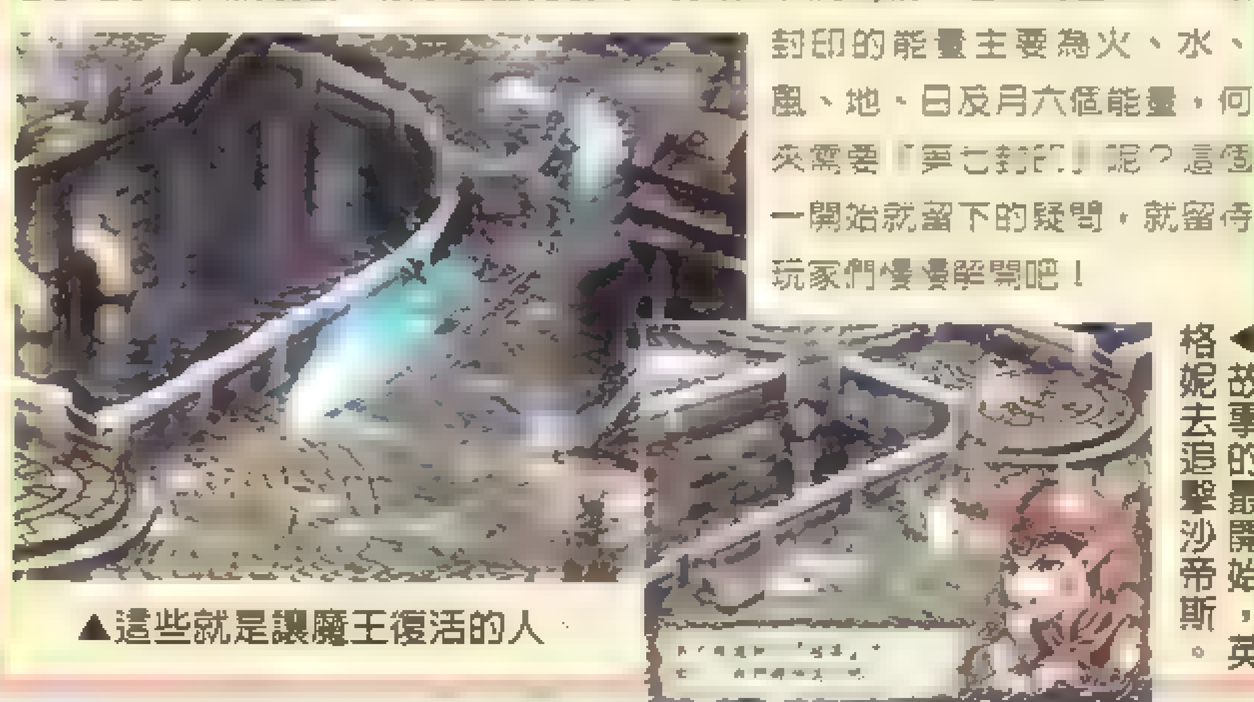
「第七封印」為國內知名作家「納蘭真」的原著小說所改編，這部小說可說是國內奇幻文學的代表鉅作，書中不僅虛幻世界的架構龐大，而且出場人物眾多，劇情更是錯綜多變，往往令讀者愛不釋手。這樣子的奇幻文學作品，結合電玩，將之遊戲化後，帶給玩家的想必是一股絕對的震撼性。想想看，自己將化身為文字中的人物，遨遊於小說中那只有想像中才會出現的場景，並透過「經歷」小說中的事件，那種完成夢想的快感，相信不是任何文字可形容的。

根據第七封印遊戲企畫表示，這套遊戲早在兩年前就已經開始進行企畫及製作的工作，在去年的E3展中更是引起國內外媒體與玩家的注目。不論在動畫、場景、人物及戰鬥上，第七封印的表現，都是令人感到驚豔的。配合上原著小說中高潮迭起牽動人心的精彩劇情，即將完成的「第七封印」，堪稱奇幻文學與電玩世界的完美結合。



幻想世界中的神奇故事

在第七封印中，主要是講述一個虛幻的「呼荷世界」中的故事。故事是敘述「呼荷世界」是一個能量被封印的世界，傳說在世界的六個封印被解開之後，魔王就會因復活而降臨到這個世界來。在經過封印後的一萬八千年，終於某一日傳說中的魔王復活了，隨著也持續的解開能量的封印，呼荷世界的人們也引起了極大的震動，故事也由此展開。比較令人好奇的，在呼荷世界中，被封印的能量主要為火、水、風、地、日及月六個能量，何來需要「第七封印」呢？這個一開始就留下的疑問，就留待玩家們慢慢解開吧！



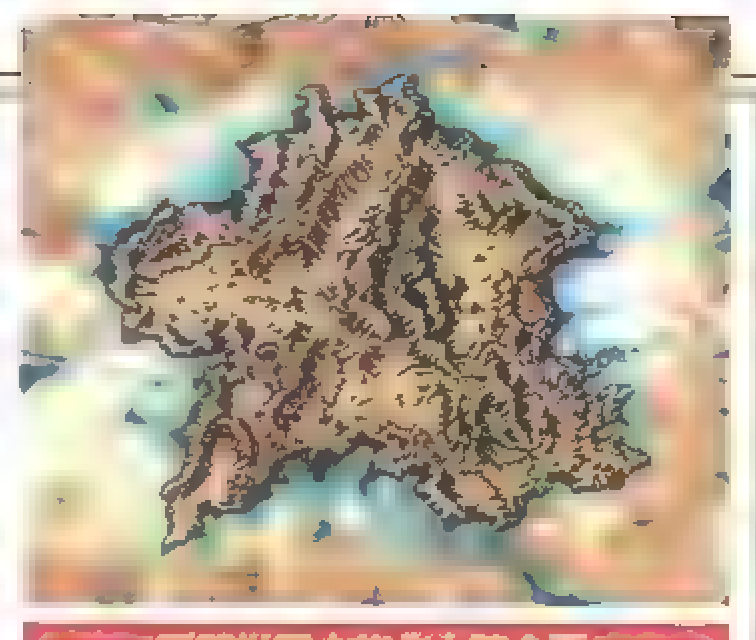
▲這些就是讓魔王復活的人

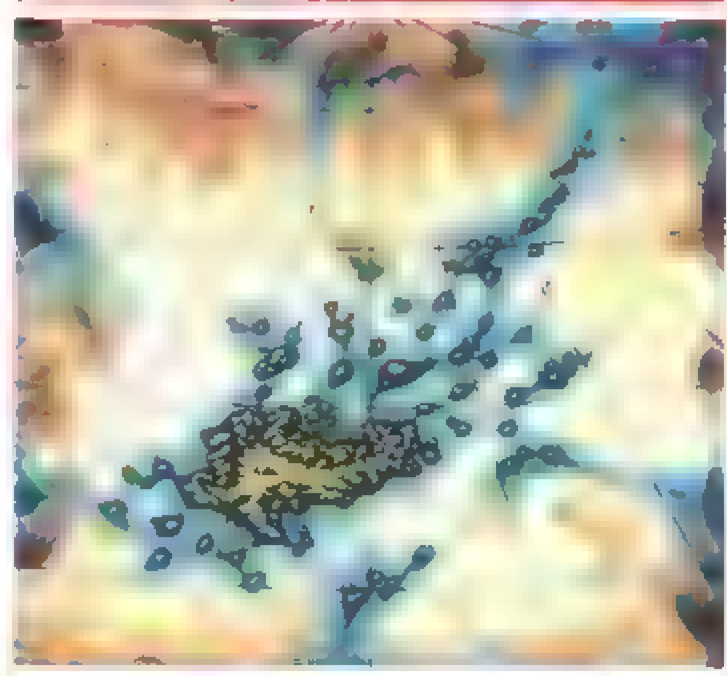
◀故事的最開始，英格妮去追擊沙帝斯。



呼荷世界景觀

在「呼荷世界」的地理設定中，主要分為四塊大陸，分別是[illegible]、東聖洲、北大陸和南島。而北大陸以及東聖洲之間另還有一塊很大的島嶼，它的周圍佈滿了許多零零散散的小島，這群島嶼被稱之為浮游群島。在這個世界中一共有六個王國以及一個行政特區，分別是：火領地的[illegible]王國：首都是[illegible]城、水領地的塞當王國：首都是淨城、風領地的[illegible]多瑪王國：首都是[illegible]城、地領地的衣吉貝莉王國：首都是塢城、日領地的雷雷爾王國：首都是[illegible]城、月領地的[illegible]凡王國：首都是朗城以及月首這個特別的行政區，首都是禁鏡城。除了各王國的首都外，遊戲中還有許多的地區，再來我們就來看看[illegible]完成的場景吧！







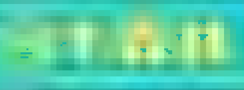
[illegible]火妖精一[illegible]的聖火[illegible]

火妖精多[illegible]世界[illegible]

[illegible]回來的。

▲要進入火之谷的入口

◀火之谷是火妖精的聖地



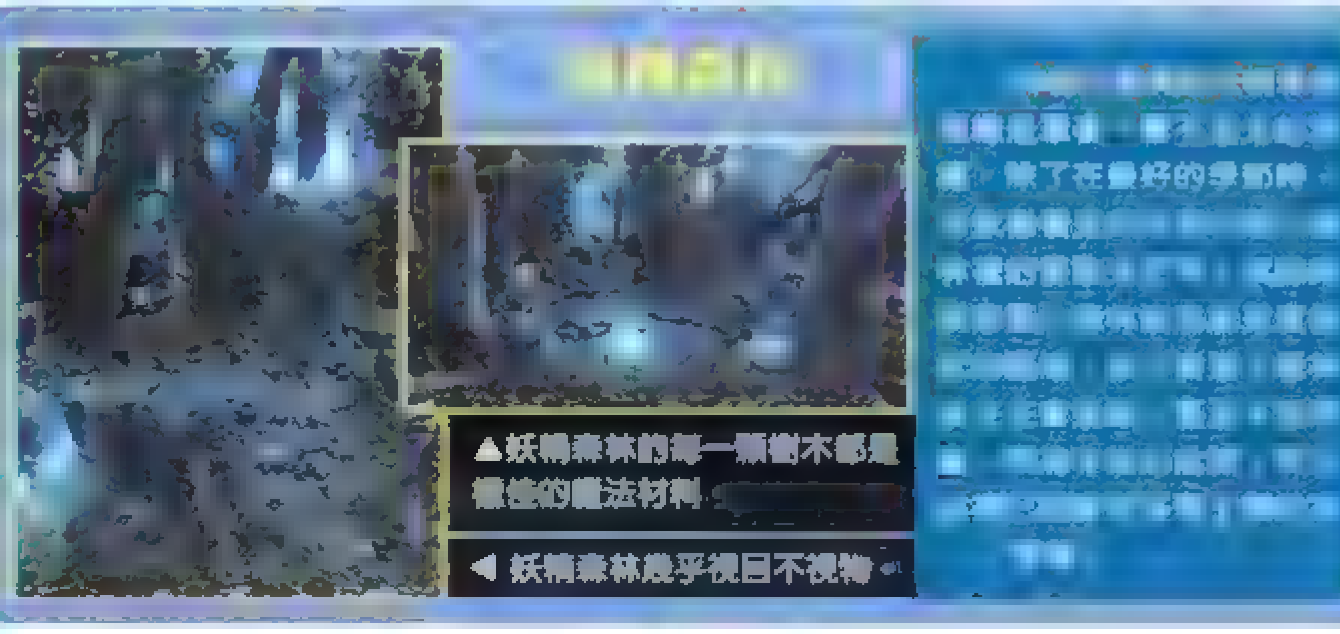
北大陸最具規模的一座森林[illegible]千年以上白色樹木，[illegible]只呈現白茫茫的一片樹林，因得此名[illegible]



▲白木森林充滿了神秘氣息



◀白木的造型非常[illegible]



▲妖精森林的每一顆樹木都是[illegible]的魔法材料

◀妖精森林幾乎[illegible]



◀炎城是一個很溫暖的都市

[illegible]依靠火能量為主的城市，設定上是以工業為主，家家戶戶幾乎都以[illegible]維生[illegible]



▶位於[illegible]城的空[illegible]，可鳥瞰全城



兩大種族的設定表現

認識了呼荷世界的環境之後，我們來看看生活在這個世界的人們吧！在呼荷世界中，主要居住著兩大種族，一為索摩族；一為妖精族。以下就兩個種族依次介紹







索摩族

索摩族和我們世界的人類外表上並無差異，不過他們可是有嚴謹的魔法系統，可施展魔法來做許多事。索摩族的最高統治者是法王，其下依不同的能力又區分為五個等級：依次是大祭司、祭司、魔導師、術士和役者。原則上索摩族人是一個階級劃分相當嚴格的種族，所以逾越身份的服裝或配飾是不會有人去穿戴的。

妖精族

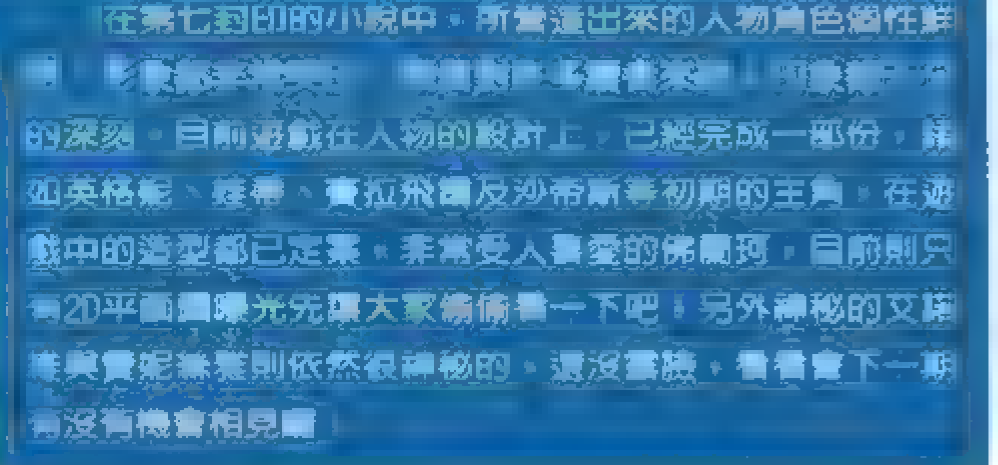
妖精族則分為火妖精、風妖精、水妖精、地妖精、日妖精以及月妖精六種。不論哪個種族，各有各的聖地。聖地所在的地方，就是該族能量最強的區域。也就是這緣故，妖精族人才會因應這六個聖地而分出六個不同的王國。妖精一共分為五種等級，去除了最低沒有屬性的小妖精以外，還依序區分為：精靈、戰士、智者、長老、和妖精王。







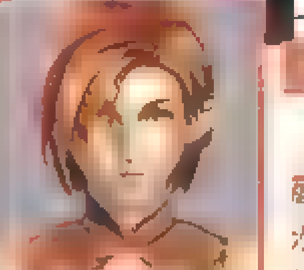
主要角色人物曝光



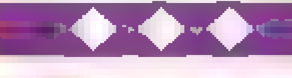
在第七封印的小說中，所營造出來的人物角色個性鮮明，[illegible]的深刻。目前遊戲在人物的設計上，已經完成一部份，如英格妮、娃蒂、賽拉飛爾及沙帝斯等初期的主角，在遊戲中的造型都已定案，非常受人喜愛的佛爾珂，目前則只有2D平面圖曝光先讓大家稍微看一下吧！另外神秘的艾諾維與賽妮絲等則依然很神秘的，還沒露臉，看看會下一期有沒有機會相見囉



風領地祭司，也是風領地法王—埕多瑪的女兒，有著修長的身材，以及高貴端莊的外表，擁有一頭濃密的黑色長髮以及一對湛藍色的清澈眼眸，被稱為埕多瑪王國的第一美女。佛爾珂的個性獨立堅強，處世謹慎小心，再加上她本身生性好學，以致年紀輕輕就考取了王國祭司的職務。



火妖精一族長老，聰明且有智慧的美麗女妖精，能力僅次於火妖精王「娃蒂」。沙帝斯潛入火之谷祭壇時，英格妮除了擋先攻擊沙帝斯之外，並隨即調動在場的火妖精一族作戰，在第一時間裡發動攻勢對抗沙帝斯，足以證明在她美麗的外表下擁有極高的警覺心。



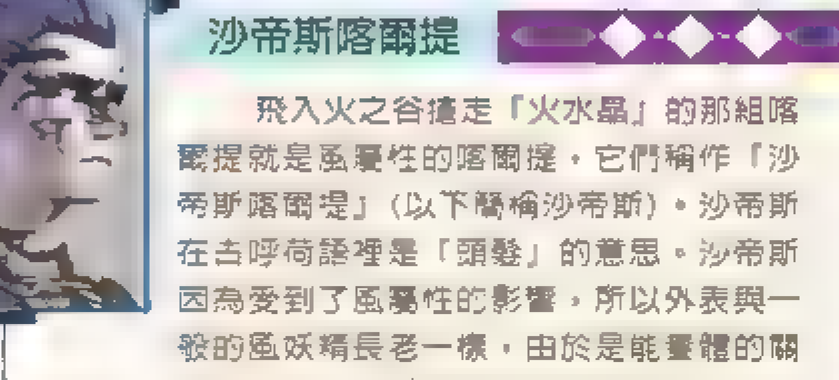
火妖精王，被稱為「萬年罕見的天才」，個性活潑好動且玩心很重，處世不拘小節，但生性有些迷糊，十足像個小女孩一般，對凡事都充滿好奇，是個人見人愛的萬人迷。自從在淨城與佛爾珂認識之後，兩人就結為好友，也打破了索摩族與妖精族之間只有王才能見王的不成文規矩



賽拉飛爾

風妖精王，手上總是不離風妖精一族的至寶—風之豎琴。與火妖精王娃蒂的感情很好，就像是哥哥照顧妹妹一般地疼愛娃蒂。在經歷過解開封印的洗鍊之後，賽拉飛爾真正瞭解了「風」所代表的涵義，沉穩的他隨即想出了艾諾維的真正身份，並且知道解開封印是整個呼荷世界必經的路。





沙帝斯陀爾提

飛入火之谷搶走「火水晶」的那組陀爾提就是風屬性的陀爾提，它們稱作「沙帝斯陀爾提」(以下簡稱沙帝斯)。沙帝斯在古呼荷語裡是「頭髮」的意思。沙帝斯因為受到了風屬性的影響，所以外表與一般的風妖精長老一樣，由於是能量體的關係，所以十二名沙帝斯的長相都一模一樣。

專訪 納蘭真的玄幻紀事

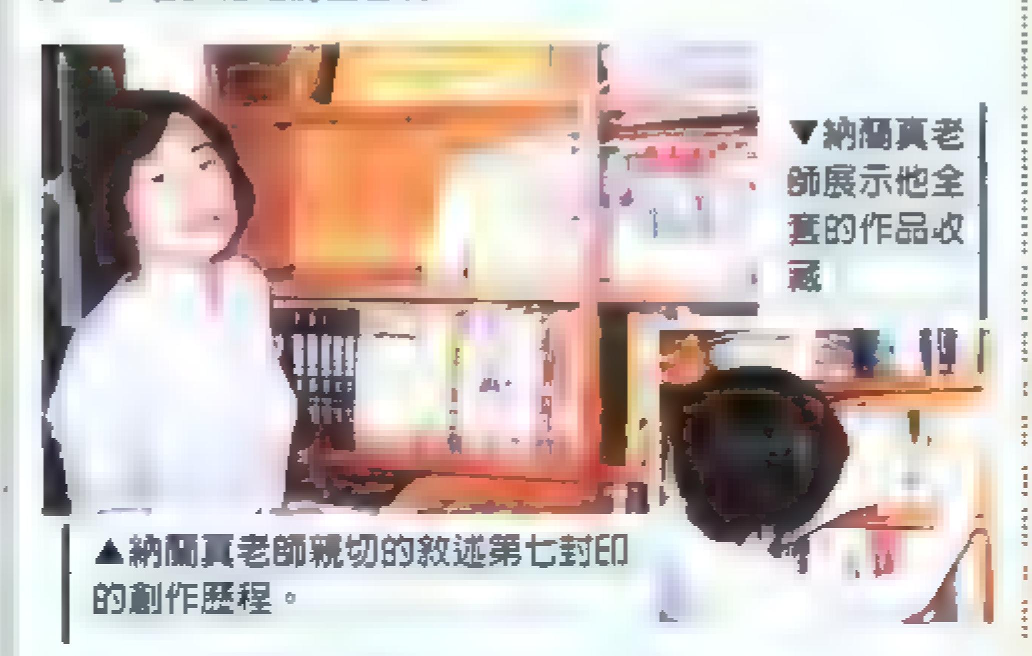
因為對於「第七封印」的著迷與佩服，尼爾斯頓時對作者起了極大的好奇心。

「納蘭真」一身兼小說家、漫畫家及塔羅牌專家；對於他這樣子多重的身分，以及如何能創作出像「第七封印」這樣子超越想像與架構完整的作品，真的很想知道呢！在經過輾轉的聯繫之後，終於有機會與納蘭真老師碰面，直對直感受到他那身為創作家的真誠與熱情。

關於遊戲…………．

「對於遊戲，其實我所知道的實有限的。或許是因為沒有太多的時間去嘗試吧？」納蘭真老師笑著表示。不過呢，藉著這一次「第七封印」的電玩製作，老師也真真確確的經歷了一場電玩教育。「以前我一直認為所謂的RPG，就是設一個關卡，過關後再設另外一個關卡，這樣而已。」

尼爾斯不免好奇的問，那第七封印完成後，老師會去玩玩看嗎？「當然囉！不過到時可要製作人員提供我密技才行。」老師輕鬆的回答著。



▼納蘭真老師展示他全套的作品收藏

▲納蘭真老師親切的敘述第七封印的創作歷程。

關於第七封印……………….

當初為什麼會有創作「第七封印」這類型玄幻小說的想法呢？納蘭真老師表示：「最早的時候，主要是當初合作的出版社有意要推出奇幻小說的連載，想讓自己嘗試一下不同的創作，就開始連載了。」「剛開始寫的時候，其實是花了相當長的時間來建構這整個世界，可以說事前的準備上就必須耗費許多心力。」「一直到連載兩年後，故事並沒有完結，但是連載的雜誌要停刊了，因此決定以單行本的方式把它全部完成。」

是怎樣的契機決定把第七封印改編成遊戲？納蘭真老師說：「最開始寫的時候，雖然是在電玩雜誌上連載，但是並沒有預設一定要改編成遊戲，不過這類型的題材本身就很適合改編成遊戲。」「但是在過程中總是遇到許多波折，一直到99年才由智冠科技正式敲定。」「當初智冠的雪根還在我這裡拿到許多地理設定、地圖以及人物設定，對遊戲的製作可大有幫助呢！」

關於創作計畫……………．

那老師最近還有什麼新的創作計畫呢？「最近除了在報紙上繼續連載塔羅牌的專欄外，就是準備繪製一整套的塔羅牌，長遠的計畫希望能開設線上塔羅牌占卜。」「另外還準備出一些漫畫與繪圖的書。」最重要的是第七封印的續集創作，這一次將把時間拉回一萬八千年前，看看浮荷世界的神代究竟發生了什麼。」

結束了納蘭真老師的訪談之後，不僅更為了解第七封印這篇玄幻小說的創作始末，對於老師這位具多重身份的創作者，更是更加的崇拜。十分期待老師下一步的行動，尤其是塔羅牌的線上占卜與第七封印續篇的長篇小說，真希望它們趕快推出呢！

電玩終於要推出了，軟體世界雜誌希望我能夠寫一點感想；第一個閃進我腦海的，除了興奮之外，就只有說不完的感謝了。

這話聽起來很老套，但是所有老套的東西之所以一直不停地有人在用，往往就是因為它們實在太必然了。如果不是許多人給了我機會、給過我幫助，不要說是電玩了，根本連「第七封印」這套小說都沒有可能出現的。關於這一點，我實在必須向尖端出版社，以及當年工作室的夥伴致上最大的謝意。

然後還要感謝智冠的資助，以及研發部全體員工的努力，使得電玩中的人物及場景展現出了令人驚豔的風貌，遠比我預期甚至是夢想過的都更教人屏息。他們用心之深用功之勤，其實不需要我來囉唆，各位玩家也已經有目共睹；而這個成果無異是在告訴我：他們喜歡我的作品，因此認定它有精雕細琢的價值。對一個創作者而言，沒有什麼比這樣的愛惜更教人感激的了。

最後我要謝謝所有喜愛我、支持我的讀者。是你們的認同給了我堅持的勇氣。我會繼續努力以求寫出更好的作品的。謝謝大家，謝謝！



▲老師的藏書可說非常豐富。



▲第七封印的第一版單行本，現在已經買不到了。

金庸群俠傳

決戰光明頂

研究製造所：中華網龍	販售流通所：智冠科技
遊戲類型：網路角色扮演	科技需求：P-166 MMX、64MB

預定推出日 年 1 月

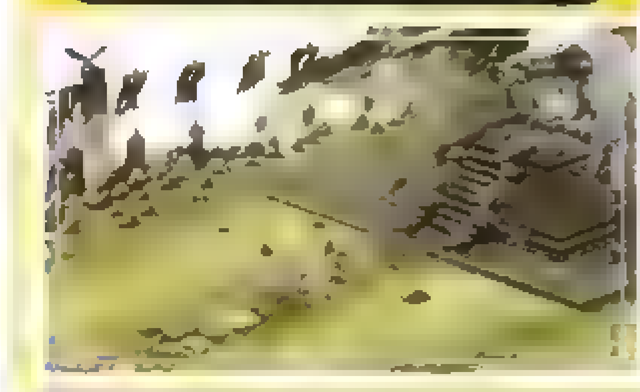
金庸群俠傳又要出資料片了，從去年暑假的《金庸群俠傳》開始第一次發片，接著是九月底的《神鵰大俠》資料片到現在的《決戰光明頂》資料片，這已經是第三片了吧！從如此快速的發片速度來看，金庸武俠世界在華人心目中的地位真是無庸置疑的，為了讓讀者能夠更清楚這次所發行的一系列資料片內容，本團長將會在這次的採訪報導中，盡其所能的將所有的內容公諸於世，以饗各位忠實讀者。



新增場景部份

在這次要發行的資料片《決戰光明頂》中，新增了許多的場景、人物、任務和武癡型玩家引頸期盼的神功絕技，除了新增四個主要場景—光明頂、蝴蝶谷、崑崙山、綠柳莊之外，還有更多其他的新場景，如光明頂地底迷宮、五行旗迷宮、天鷹教、蝴蝶谷、崑崙仙境等全新的場景與內容，現在就讓我們先來看看在場景的部分有何變化。

魔教光明頂七縱十三崖

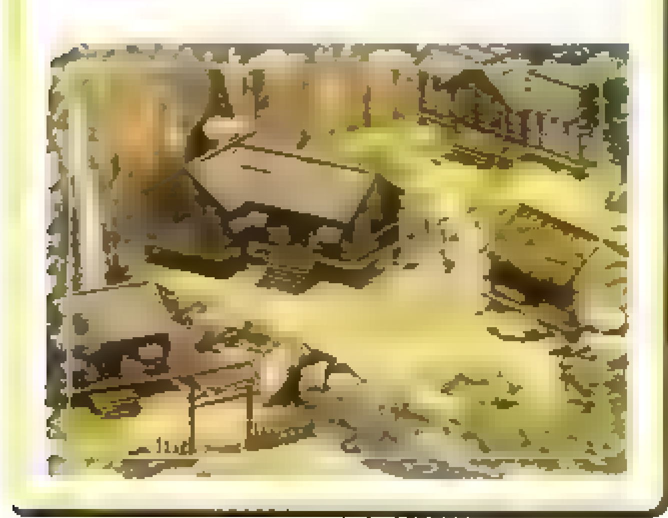


由於這次中華網龍所發出的資料片重心將以《倚天屠龍記》的背景架構為主軸，有看過原著的讀者一定會知道，這就是代表以明教為主，新資料片增加了兩個迷宮，分別為光明頂地底迷宮與五行旗迷宮，迷宮中照例會有各種機關、奇怪的敵人和隨便丟在地上的寶藏，讓實戰有一定程度的玩家可以前去挑戰，還有與明教關係深厚的「天鷹教」也將會在新資料片中出現，天鷹教是明教四大護教法王之一白眉鷹王殷天正所創。

另外，既然資料片的名稱是《決戰光明頂》，而光明頂上最為大家所熟知的是明教總壇，自然在這次開放的場景中明教總壇是一定少不了的，雖然遊戲中不會開放玩家至明教拜師，不過也有相關的事件與任務可解。

蝴蝶谷

為外號“見死不救”的胡青牛的隱居之地，位於江南的女山湖畔，江水之東南側，胡青牛醫術極高，人稱「醫仙」，脾氣古怪，一向只醫治魔教中人，對於魔教外人士卻是鐵石心腸，其妻為毒仙王難姑，向來以發明各種古怪下毒法為樂事，這兩個怪人都會出現在這次的資料片中，並且成為遊戲任務的一環。



綠柳莊

喜愛《倚天屠龍記》的玩家對於「綠柳莊」一定不陌生，綠柳莊是蒙古郡主趙敏原本要設計毒害明教群雄，卻反而對明教教主張無忌萌生愛意的地方。如今綠柳莊也會開放，莊內將會出現許多新的任務關卡等待玩家去破解，至於其中是否又有什麼玄機奧秘呢？這個答案就等著各位玩家親身試驗囉！



摩天崖

這次開放的不單只有明教的場景，在另一本金庸武俠著作《俠客行》中，摩天居士謝煙客苦練武功之地～「摩天崖」也會出現喔！摩天崖位於群山之間，位置極為隱匿，謝煙客自壯年時人生失意後，從此隱居摩天崖，此後很少再踏足江湖，謝煙客曾在此崖間苦練碧針清掌，第一片開放摩天崖，山間煙霧飄渺、景色優美，值得玩家來一探究竟。



崑崙山



崑崙山脈綿延千里，「九陽真經」的秘笈是否真的藏在崑崙仙境的蒼猿腹中呢？好好的一本書怎麼會跑進白猿的肚子裡呢？是蕭相子和尹克西從少林寺盜出後，帶到崑崙山之後放進去的嗎？

而《決戰光明頂》就要為玩家們解答此一武林懸案的最終結局，各位玩家不但可藉由解開謎團獲得酬勞，同時也有機會習得失傳多年的「九陽神功」。不過要尋找誰來解答呢？是要找崑崙派開山始祖－崑崙三聖何足道來解答嗎？而崑崙山脈綿延千里，崑崙仙境又會是在哪一座山中呢？崑崙派惡掌門人何太沖的姨太太中了不明劇毒，這毒物究竟來源為何？玩家要幫她解嗎？

人物部分

除了新增的場景之外，遊戲中也多了一些大家耳熟能詳的人物，如　明教四護法、五散人、五行旗、金花婆婆、殷離、小昭、常遇春，還有許多新任務也會慢慢的開放喔！至於線上遊戲最特別的群體互動方面，第三片資料片中也會正式開放武林大會，讓天下英雄各憑本事，共同來爭奪倚天劍、屠龍刀，享受叫陣廝殺的快感！

本資料片既以明教為主，說到明教，第一個令人聯想到的就是四大護教法王「鷹教四王，紫白金青」，這四個人除了金毛獅王謝遜目前仍然下落不明之外，其餘將會一一現身，遊戲中會發生六大派合圍光明頂，因此須要尋找天鷹教教主殷天正來解明教之危的任務　同時也會有殷野王要尋找其逆女殷離的事件，除此之外，還有更多圍繞在明教與六大派之間的恩怨糾葛的冒險任務，想要體驗在崑崙群山間的探險歷程嗎？那你絕對要親自去西域崑崙走一趟喔！

另外在現有人物方面，少林三位神僧：渡厄、渡劫、渡難，和玄冥二老，以及帥帥的明教光明左右二使，「逍遙二仙」楊逍與范遙，還有心理變態的峨嵋派掌門人滅絕老尼姑等，這些人物都會增加新的冒險任務。

五行旗

巨木旗　厚土旗　洪水旗　烈火旗　銳金旗

五散人

冷謙　周顛　張中　彭瑩玉　說不得

楊逍　小昭　金毛獅王　周芷若　青翼蝠王



令許多愛武成癡的玩家引頸期盼的神功絕技如：九陽神功以及乾坤大挪移，和崆峒派絕學「七傷拳」，在這次的資料片中都將會一一出現。在另一方面，製作單位表示，在現有的輕功身法及醫術、毒術等方面，因目前的表現方式無法顯出各門派之專長，所以新資料片中也會增加令人耳目一新的新功能與新設定，例如可自行尋找材料製毒與解毒，以及可在武器上放毒與食物中下毒等等。還有在武學蹊徑中獨樹一格的暗器功夫亦會在第三片中出現。想要學這些武林絕技嗎？記得多多就要常常去騷擾一下 NPC，多多去關心一下有什麼閒事好管，等到解開了所需的任務，就會有令人滿足的回報出現喔！

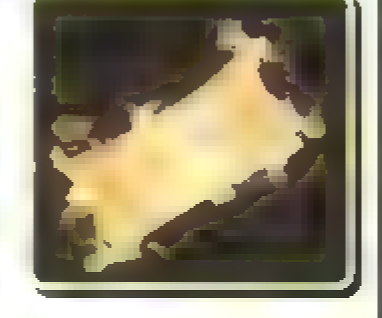
內功和輕功

不同的內功除了會提升武功之外，也同時會提升不同的屬性數值，例如有些內功會加強攻擊力，有的會提升防禦力，有的能增加精氣神的最大值，而另一些可能可以這毒傷、甚至加快速度等。

在輕功方面，不同的輕功也會增加如戰鬥中的移動格數、或是逃跑成功的機率，此外還有可能提高面對敵人攻擊時自動閃躲的機率，或是減低被敵人命中時所造成的傷害。而在暗器方面，許多門派中的暗器類功夫，也將會在第三片中開放，暗器在戰場上可發揮長距離的攻擊的優勢，可算是一種新型態的攻擊模式。


內功、輕功的設定也將全面提升。

乾坤大挪移



此套武功原本是從波斯西傳而來，後來成為中土明教的護教神功，其根本道理也並不如何奧妙，只不過先求激發自身潛力，然後牽引挪移敵勁，但其中變化神奇，卻是匪夷所思。而修練『乾坤大挪移』神功的主旨，乃在顛倒一剛一柔、一陰一陽的乾坤二氣，所以據說練此功之人臉上會出現青紅之色，這便是體內血液沉降、真氣變換之象。而練這門心法的凶險之處就在於運勁的法門複雜巧妙無比，倘若練功者無雄厚的內力與之相輔相成，自稍一不慎便非常容易走火入魔，所以玩家欲修煉時需要較高的內功心法等級，才能展現它的妙用，不論對方武功如何的高強，也能夠以靜制動，讓自己不受到任何傷害。

九陽神功



九陽神功為武林中失傳已久的深奧武功，原為少林寺一代大師覺遠所修持，再傳至武當、峨嵋，三家各自擷取九陽神功的部分精髓而發揚光大。渾厚的心法內功是學習絕世武功的基本條件之一，新資料片將大幅度強化內功、心法的功能，修練九陽神功除了本身內功的增進之外，對於其他屬性的增加，也會有令人驚豔和意想不到的特殊表現喔！

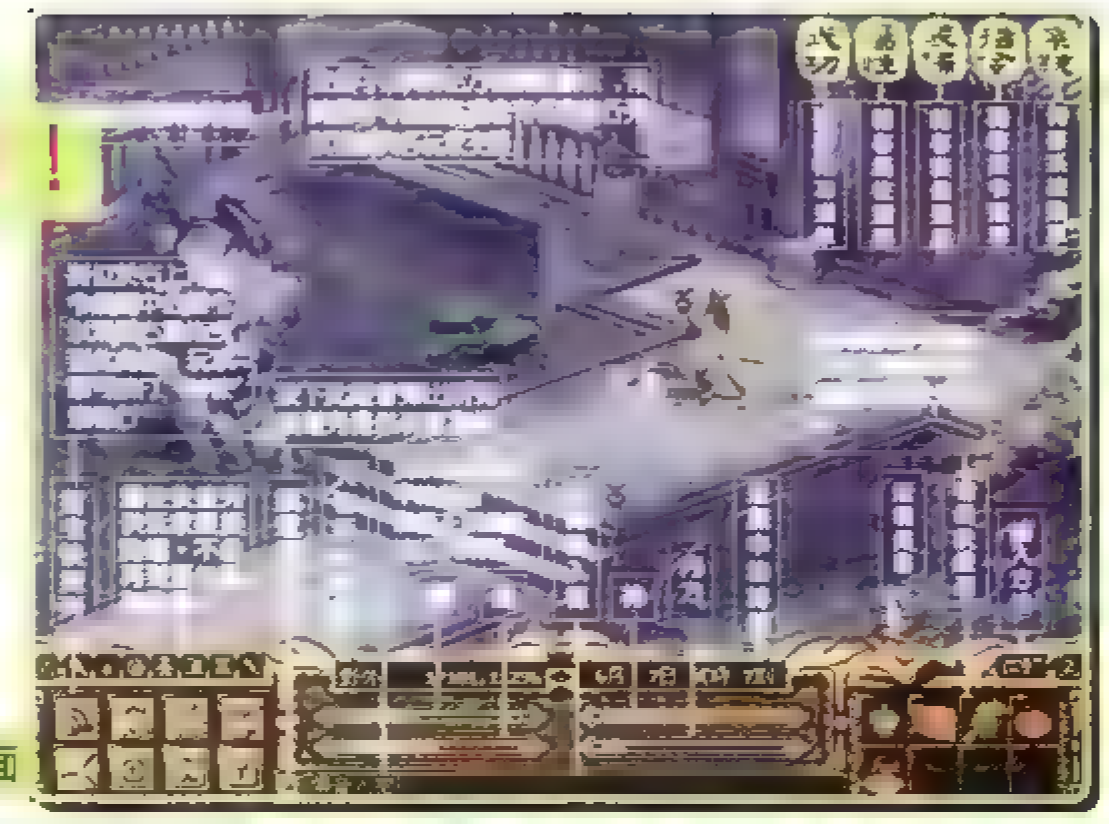
傷己傷人的七傷拳

新資料片將會開放崆峒派的獨門絕學～「七傷拳」讓玩家透過任務來學習。想要修練此門武功的人，如果沒有練到內功氣走諸穴，收發自如的境界，就絕對不可以練此拳術，否則這拳功每練一次，自身內臟便受一次損害，所謂七傷，實則是先傷己，後傷敵。因此玩家在修練此一武功時，要特別注意自己是否根基足夠練習此門武功，才不會傷害到自己的身體喔！

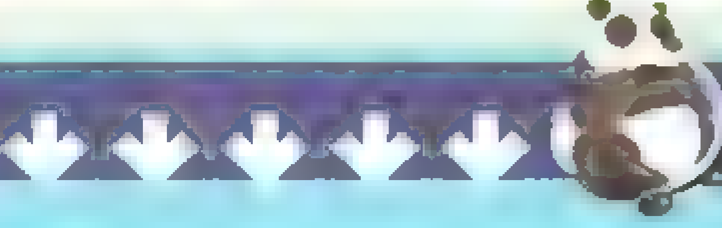


介面改囉！

哈哈！遊戲介面改版囉！這次在新資料片中把屬性條棒從站的改成躺的，感覺變得很新鮮，如果遊戲的解析度也來改得高一些就更完美了！新介面在操作上變得比較方便省事，尤其是指令快捷鍵上方出現了七個小方格圖示，這七個小方格分別是：屬性、聲望值、金錢、飽食度、飲水度、實戰經驗、學習點數。只要將游標放到方格內，就會顯示數值。這七個數值都是玩家最常需要觀看的屬性數值，直接放到畫面上可以節省下不少操作點選指令的時間。

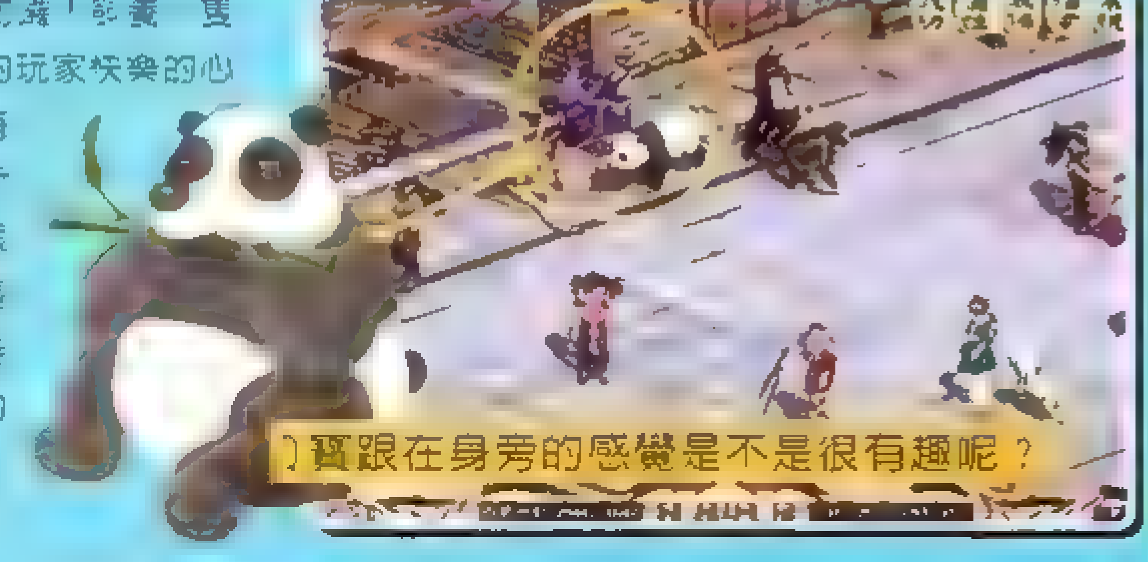


全新的操作介面



Q寶出現了?!

Q寶！Q寶！什麼是Q寶呢？就是大家最喜愛的寵物啊！飼養一隻溫馴可愛、善解人意的寵物，相信是所有喜愛小動物的玩家快樂的心願。在新資料片將會達成所有玩家的心願喔！只要有錢、有愛心，就可以擁有一隻完全屬於自己的Q寶。新增加的飼養Q寶功能，總共有七隻Q寶，每一隻都是很棒的奇怪野獸……哦！不……是奇珍異獸，不過牠們每隻個都有不同的屬性特質，也有不同的擅長技能和學習能力，一般來說，每個Q寶都會具有十種屬性，這些能力也可以用力的培養起來，玩家可要常常用力訓練喔！



Q寶跟在身旁的感覺是不是很有趣呢？

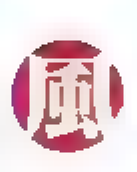
Q寶的屬性值



馴服度	玩家可以透過餵食、訓練、送禮物來增加馴服度
成長值	成長值越高，Q寶的技能越高。
飽食度	飽食度越高，Q寶情緒會越穩定，也不容易生病，飽食度如果過低，Q寶容易飢餓、憤怒而無法訓練。
疲勞值	過度的訓練時，Q寶容易產生疲勞，如果沒有充分休息與恢復體力，Q寶的馴服度會降低。
學習力	每隻Q寶都會有不同的學習能力，學習能力越高則越容易成長，並且獲得較高的技能。
力量	力量決定Q寶的負載重量上限
體能	體能佳的Q寶，較不容易生病，負載重物能力也較佳
速度	速度決定Q寶本身的行動能力
情緒	Q寶和任何人一樣，會有情緒高低起伏，Q寶情緒穩定時學習能力會大幅提高，相反的，如果Q寶情緒低落時學習能力也會跟著下降。
狀態	有「正常」與「生病」兩種狀態，Q寶呈現生病狀態時，玩家將無法繼續餵食或帶牠玩耍，要購買專用的藥物醫療之後，Q寶才會恢復成正常狀態。

紅樓續夢 京華風雲



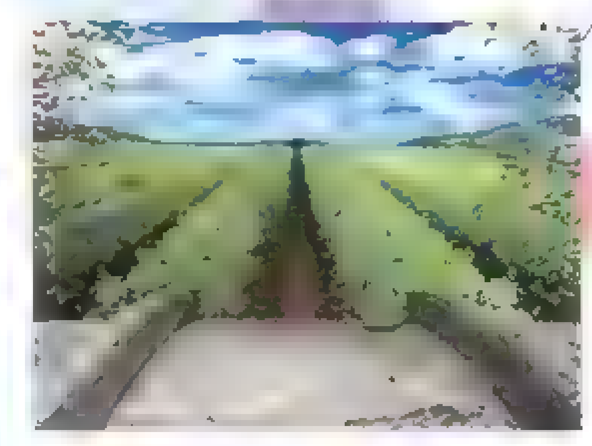


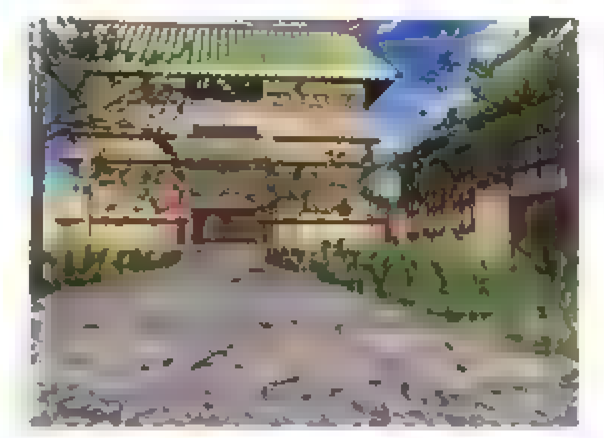
研究製作所 全彩狼　販售代理 智冠科技
遊戲類型 養成



預定推出日 年 4 月

「紅樓夢」是中國四大名著之一，全彩狼工作室於1998年依照這個經典名作開發出同名遊戲－《紅樓夢之十二金釵》，這款冒險養成遊戲在當時引發了一陣不小的旋風，而如今原班人馬，將「紅樓夢」的劇情延續，開發出《紅樓續夢》這款遊戲，讓我們來看看這款新世紀的新養成遊戲：

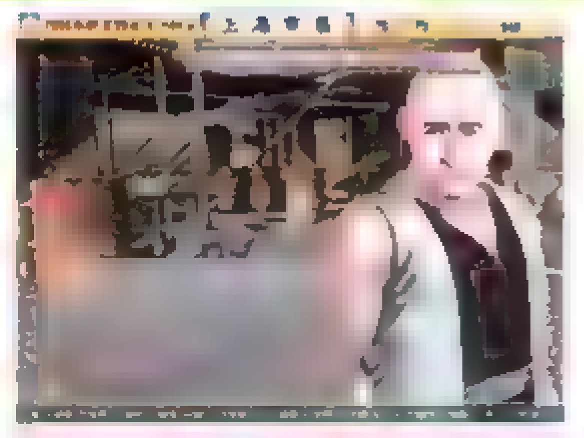






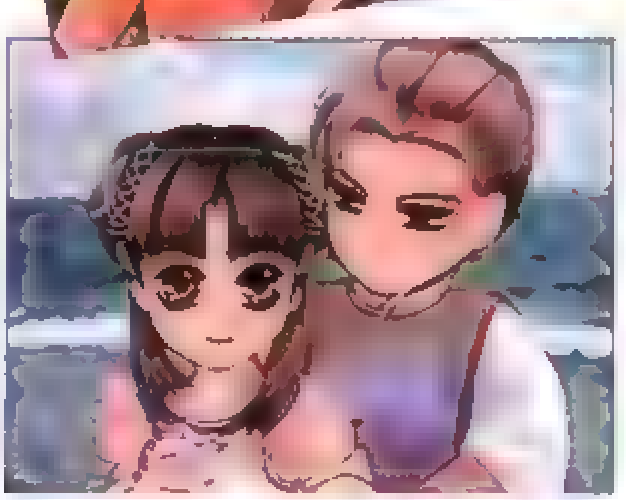
熟悉的紅樓夢人物轉世到革命時代

前塵夢醒今生續，賈寶玉、林黛玉、王熙鳳、薛寶釵、襲人、薛蝌等人轉世到人間，再一次於上海重逢。這一群天真浪漫的人物，這回來到了烽火連天的時代；列強正以鯨吞蠶食的方式吞食著中國這頭沉睡中的巨獸。曾紀澤曾經投書"中國先睡後醒論"一文，於倫敦的亞細亞季刊評論，喻中國為睡獅，對中國前途頗作樂觀。在這樣的年代，這樣的烽火情境裡，這一群兒女要如何展現生命的韌性呢？



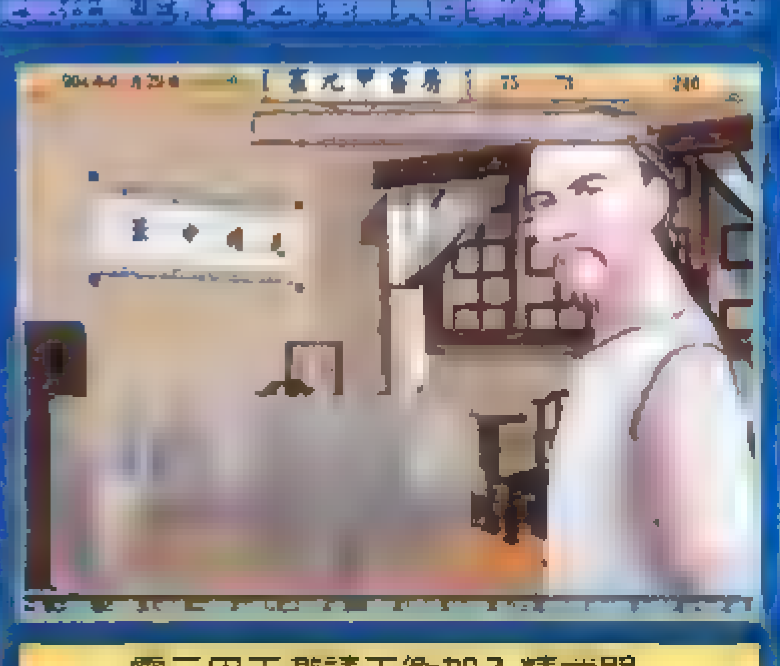
遇到了流氓，玉衡可要小心應對







賈寶玉投胎轉世成 蘇玉衡

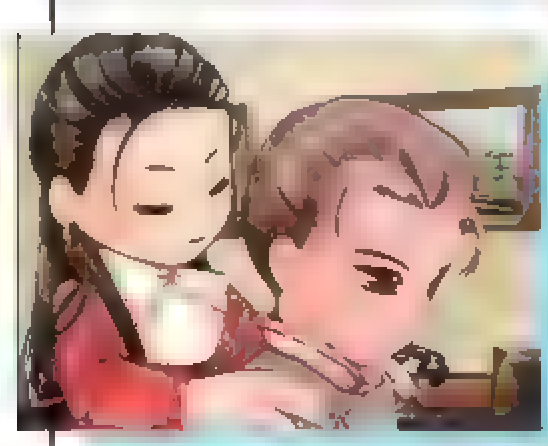


霍元甲正邀請玉衡加入精武門

想成為什麼樣子的人完全由玩家決定



蘇玉衡的世界，除了傳統文化與西方文化外，革命與立憲思想的衝擊，更讓他的生活豐富與多采。在遊戲中，你可以決定蘇玉衡的人生要如何走；當你遭遇精武門的事件時，你會如何靠你自己的力量去解決？你會向日本人承認你是東亞病夫嗎？滿清末年，上海在各路列強的文化侵襲之下，急速地開放與各式西方文明入侵的同時，西學與國學孰能救中國？君主立憲好，亦或是革命好？誰也沒個準。私人興學為的是理想還是致富？就看你要怎麼去做。在這個遊戲裡，你可以是一個玩世不恭的紈褲子弟，也可以立志成為一個腰纏萬貫的上海富豪，更可以是一個革命家、立憲主義者、教育家、學者；一切的作為端看你的努力而定。





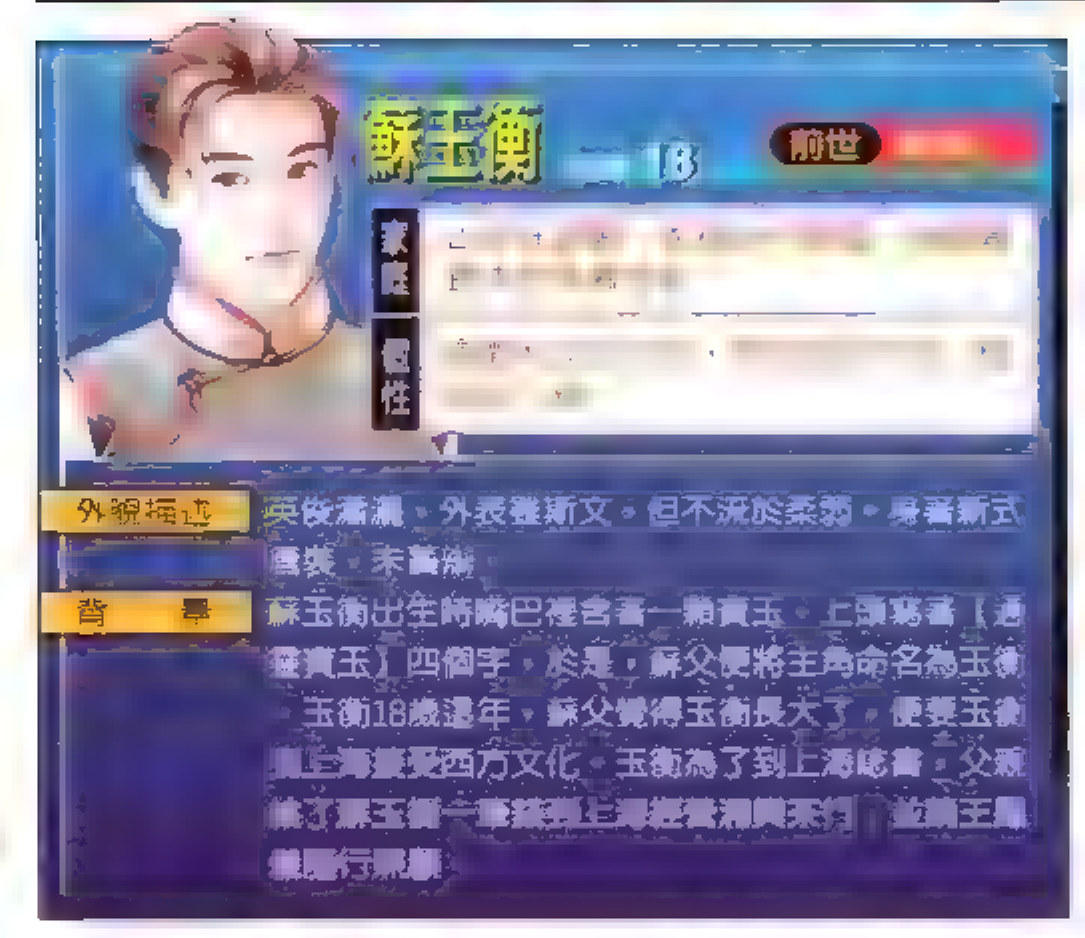
身處在一個世代交替的年代裡，蘇玉衡不能再像上輩子一樣，整天泡在美人堆裡賞花、撲蝴蝶、躲貓貓，新的人生，要有新的作為；蘇玉衡縱使承繼了上輩子的好女人緣，與柔弱的個性，但也有著聰敏警黠的一面，如今的你便是蘇玉衡，你能夠在泡妞的同時，體會國家興亡匹夫有責的重大使命感嗎？你能夠乘著私人興學的風潮，自己成立學校，成就一番事業嗎？亦或是買下上海餐廳賺大錢呢？

遊戲進行流程

▲▶課程或打工的結果有順利，也有不順利。

角色背景介紹

我們所熟悉的紅樓夢人物轉世到這個烽火連天的時代之後，到底長什麼樣，有著什麼個性，讓我們趕緊來看看吧。

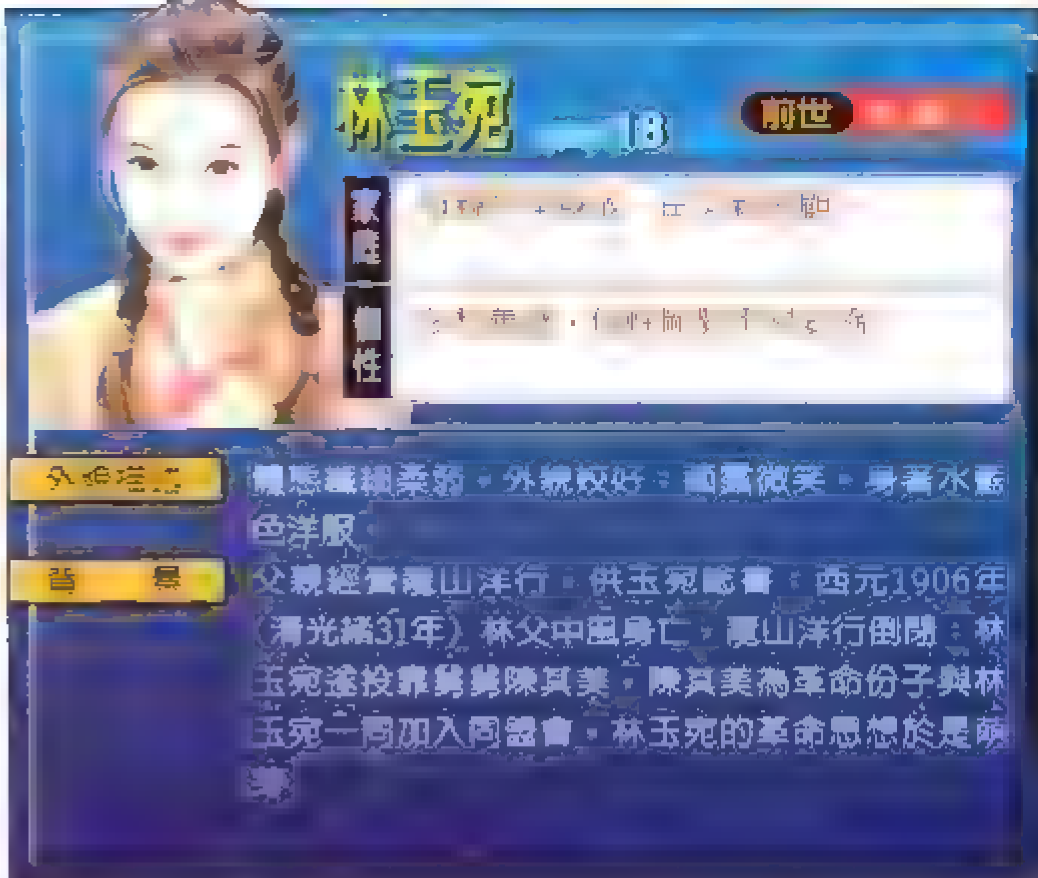


蘇玉衡 18

前世

外貌描述 英俊瀟灑，外表雖斯文，但不流於柔弱，身著新式唐裝，未着辮。

背景 蘇玉衡出生時嘴巴裡含著一顆寶玉，上頭寫著【通靈寶玉】四個字，於是，蘇父便將主角命名為玉衡。玉衡18歲這年，蘇父覺得玉衡長大了，便要玉衡到上海接受西方文化。玉衡為了到上海唸書，父親除了讓玉衡一筆錢到上海經營潤興茶行，並讓王鳳儀陪行照顧。

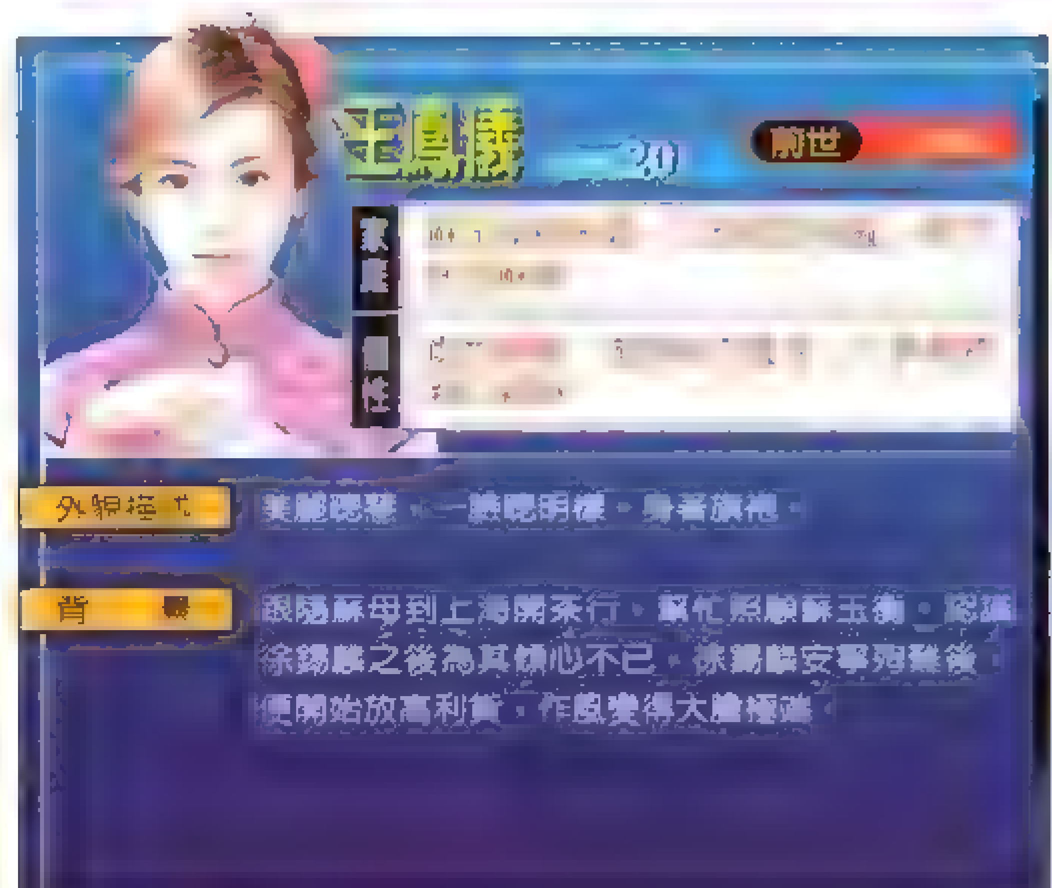


林玉宛 18

前世

外貌描述 體態纖細柔弱，外貌姣好，面露微笑，身著水藍色洋服。

背景 父親經營寶山洋行，供玉宛唸書；西元1906年（清光緒31年）林父中風身亡，寶山洋行倒閉；林玉宛遂投靠舅舅陳其美，陳其美為革命份子與林玉宛一同加入同盟會，林玉宛的革命思想於是萌芽。

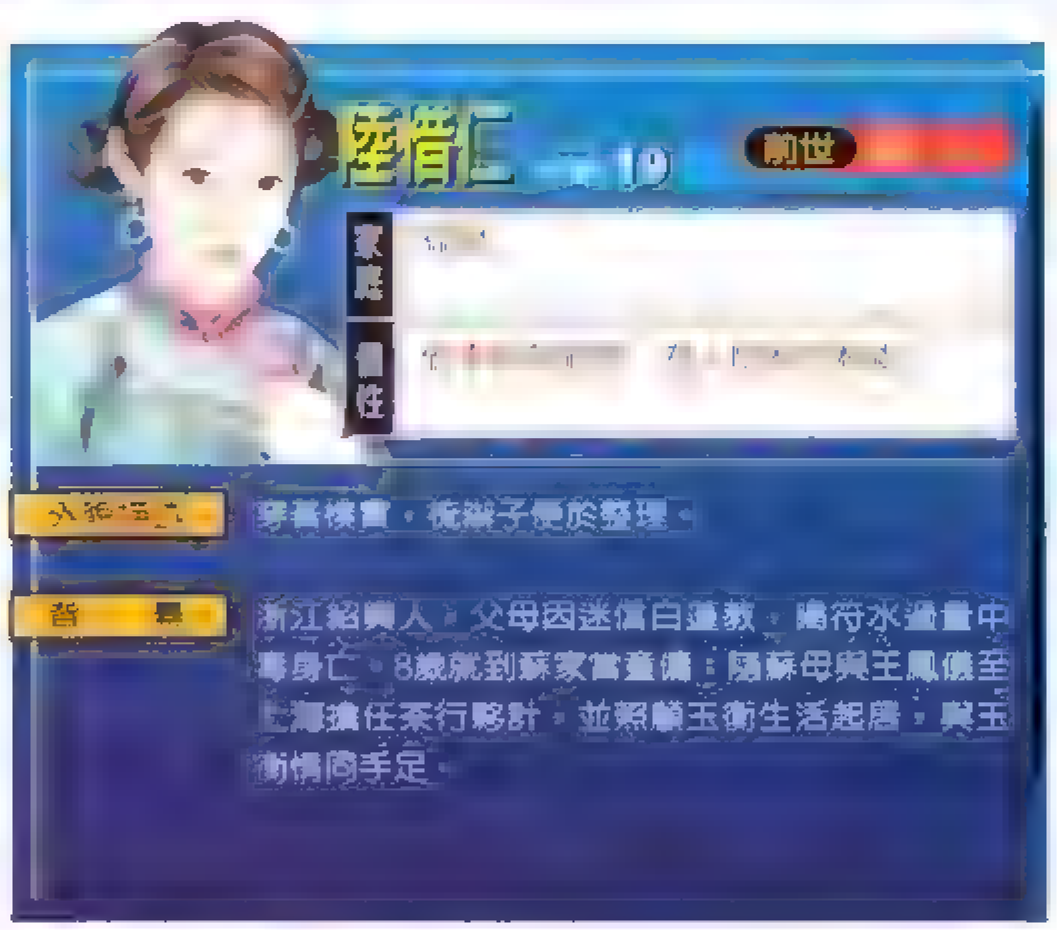


王鳳儀 20

前世

外貌描述 美麗聰慧，一臉聰明樣，身著旗袍。

背景 跟隨蘇母到上海開茶行，幫忙照顧蘇玉衡，認識徐錫麟之後為其傾心不已，徐錫麟安慶殉難後，便開始放高利貸，作風變得大膽極端。



陸借仁 19

前世

外貌描述 穿著樸實，梳辮子便於整理。

背景 浙江紹興人，父母因迷信白蓮教，喝符水過量中毒身亡，8歲就到蘇家當童傭；隨蘇母與王鳳儀至上海擔任茶行夥計，並照顧玉衡生活起居，與玉衡情同手足。



曾寶芸 16

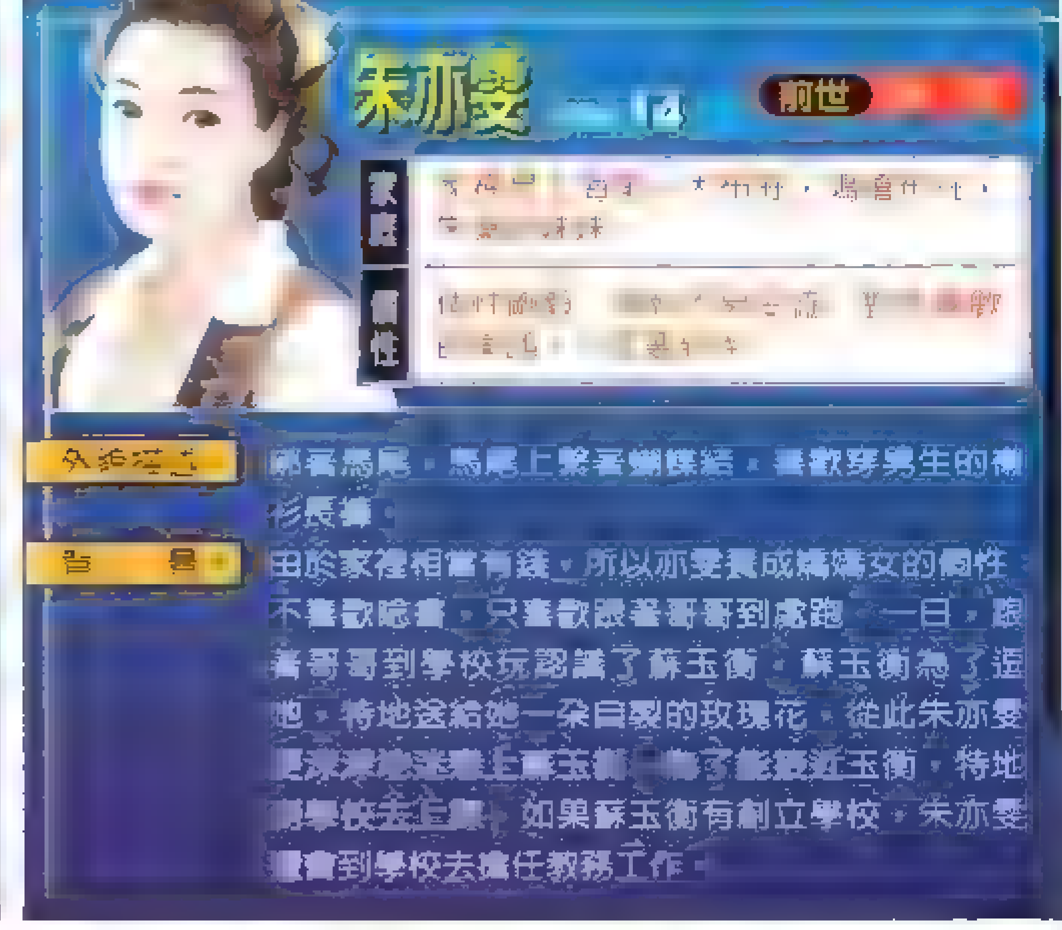
前世

家庭 駐英、駐法大使曾紀[illegible]的孫女，隨母親同住上海。

個性 活潑開朗，人緣極佳，人見人愛。

外貌描述 溫柔可愛，眼睛大大的，穿著紫羅蘭洋裝。

背景 隨母親同住上海，學校畢業後，就在學校任教，認識梁啟超後，與其一同發動立憲運動。



朱亦雯 14

前世

外貌描述 綁著馬尾，馬尾上繫著蝴蝶結，喜歡穿男生的襯衫長褲。

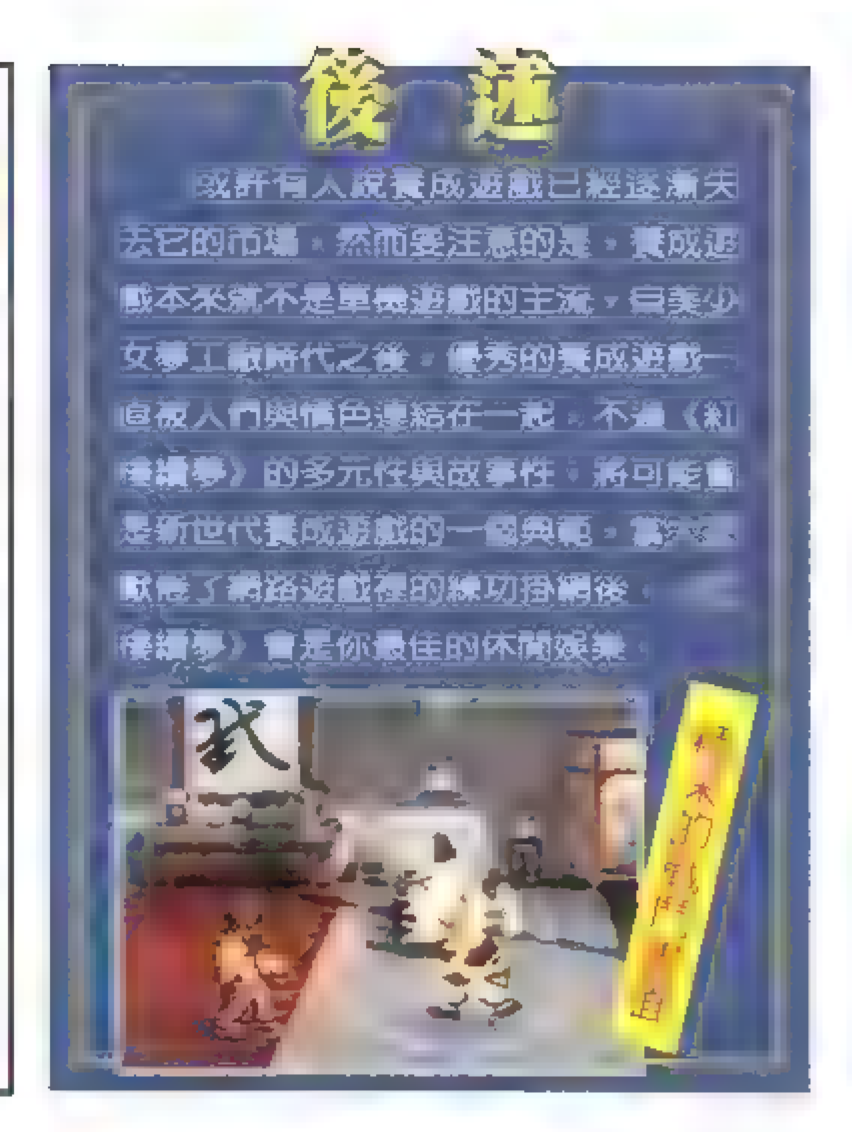
背景 由於家裡相當有錢，所以亦雯養成嬌嬌女的個性，不喜歡唸書，只喜歡跟著哥哥到處跑。一日，跟著哥哥到學校玩認識了蘇玉衡，蘇玉衡為了逗她，特地送給她一朵自製的玫瑰花，從此朱亦雯便深深地迷戀上蘇玉衡，為了能親近玉衡，特地到學校去旁聽。如果蘇玉衡有創立學校，朱亦雯還會到學校去擔任教務工作。

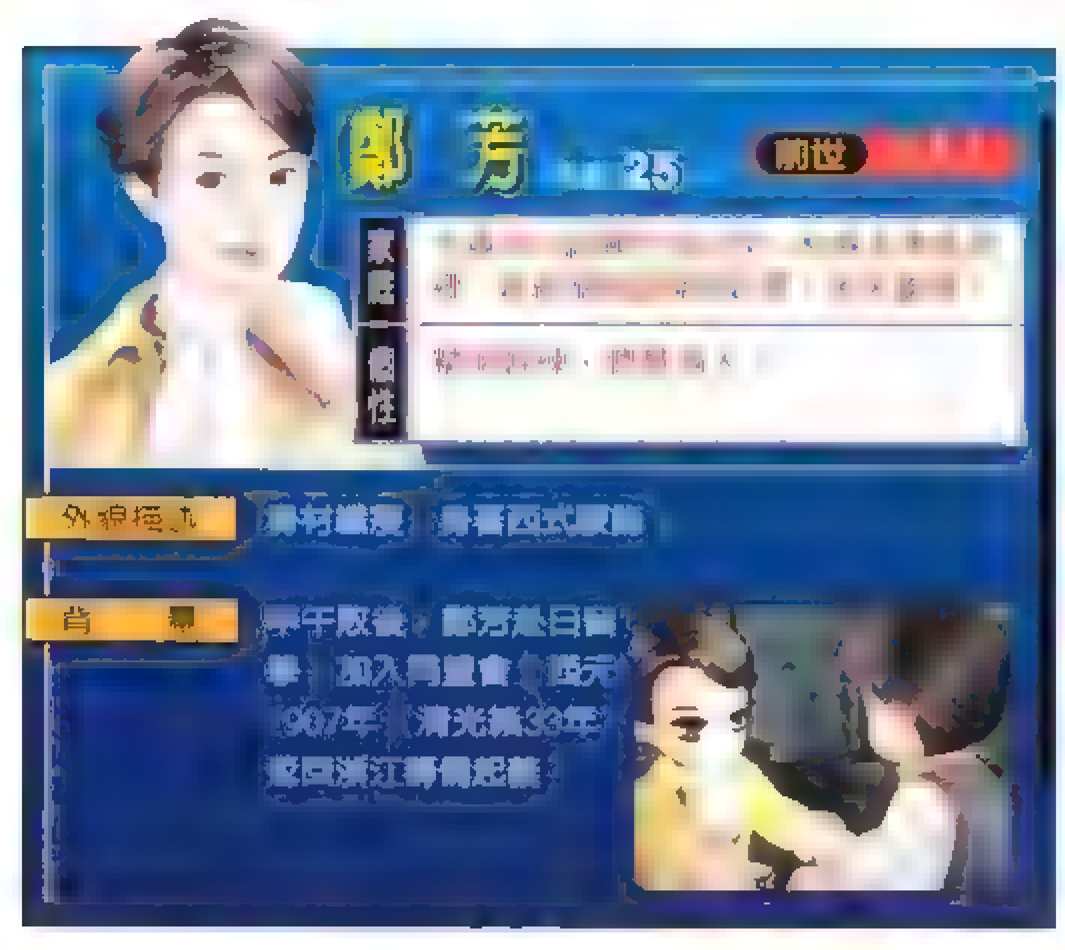
著名插畫家「德珍」來助陣

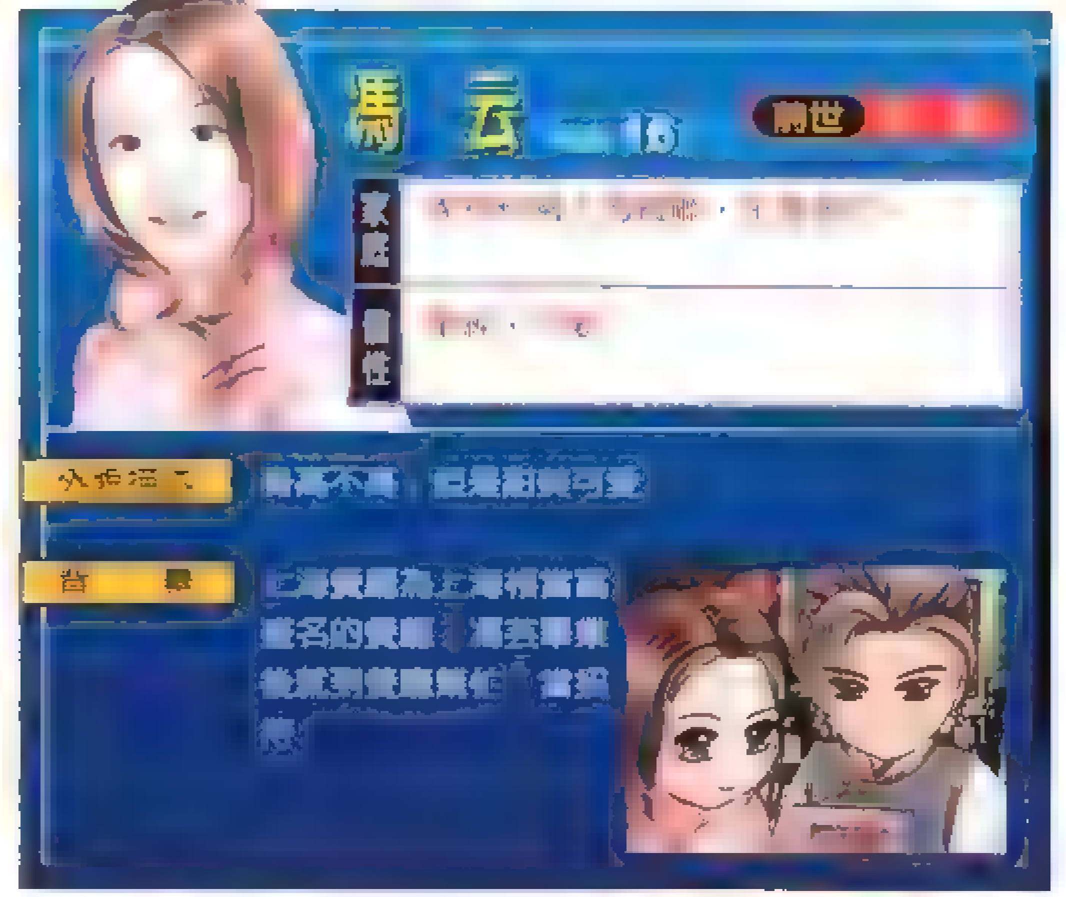
在景氣低迷的現在，製作單位全彩狼不想因此而放棄給予玩家最好的視覺享受，所以破天荒地同時邀請兩位畫家，為遊戲捉刀。首先，《紅樓續夢》為求跳脫過往養成遊戲的既版畫風，並從日本那千篇一律的類似畫風中躍出，不惜重金商請名插畫家“德珍”替本遊戲進行人物設定。而另一位，則為二十一世紀新銳漫畫家“NELL”，“NELL”在本遊戲中負責事件圖的繪製，其瀟灑的筆觸與活潑的色澤渲染，為遊戲注入一股旺盛的生命力。在“德珍”與“NELL”的筆下，《紅樓續夢》的上市，將會帶給玩家耳目一新的感覺。

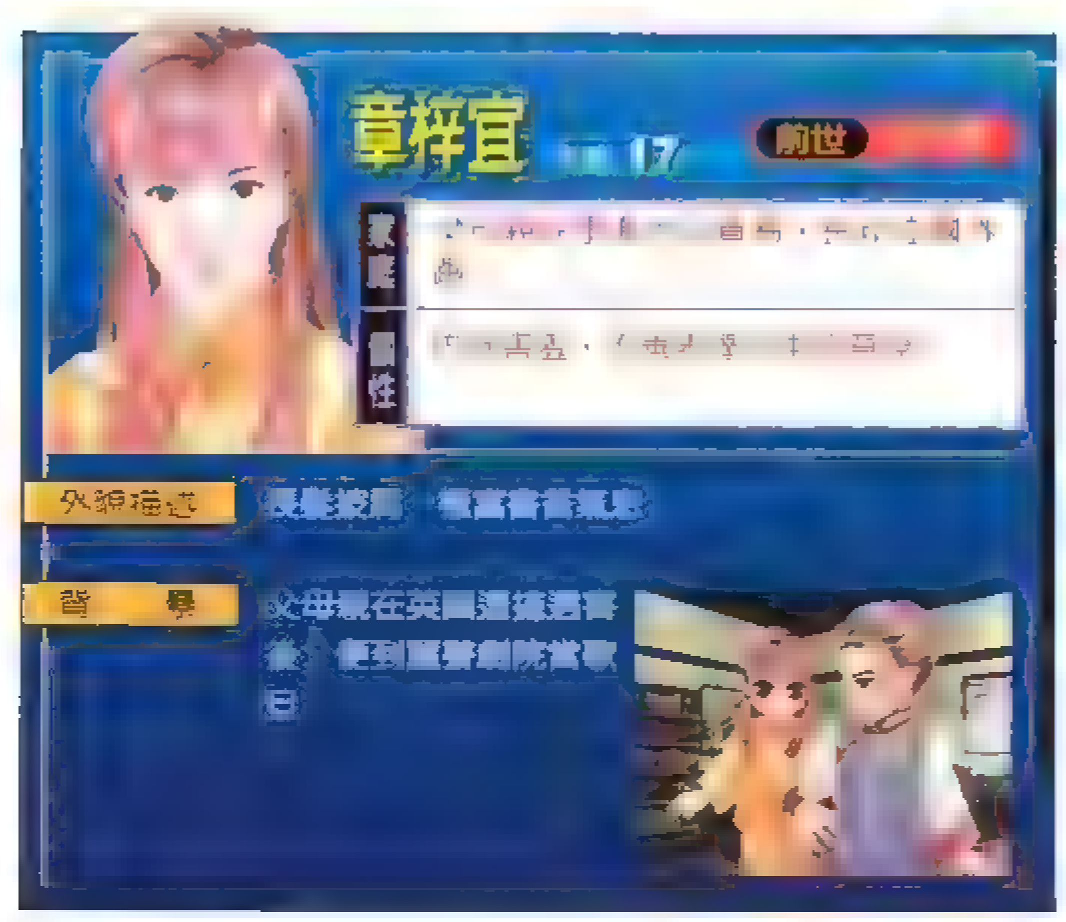


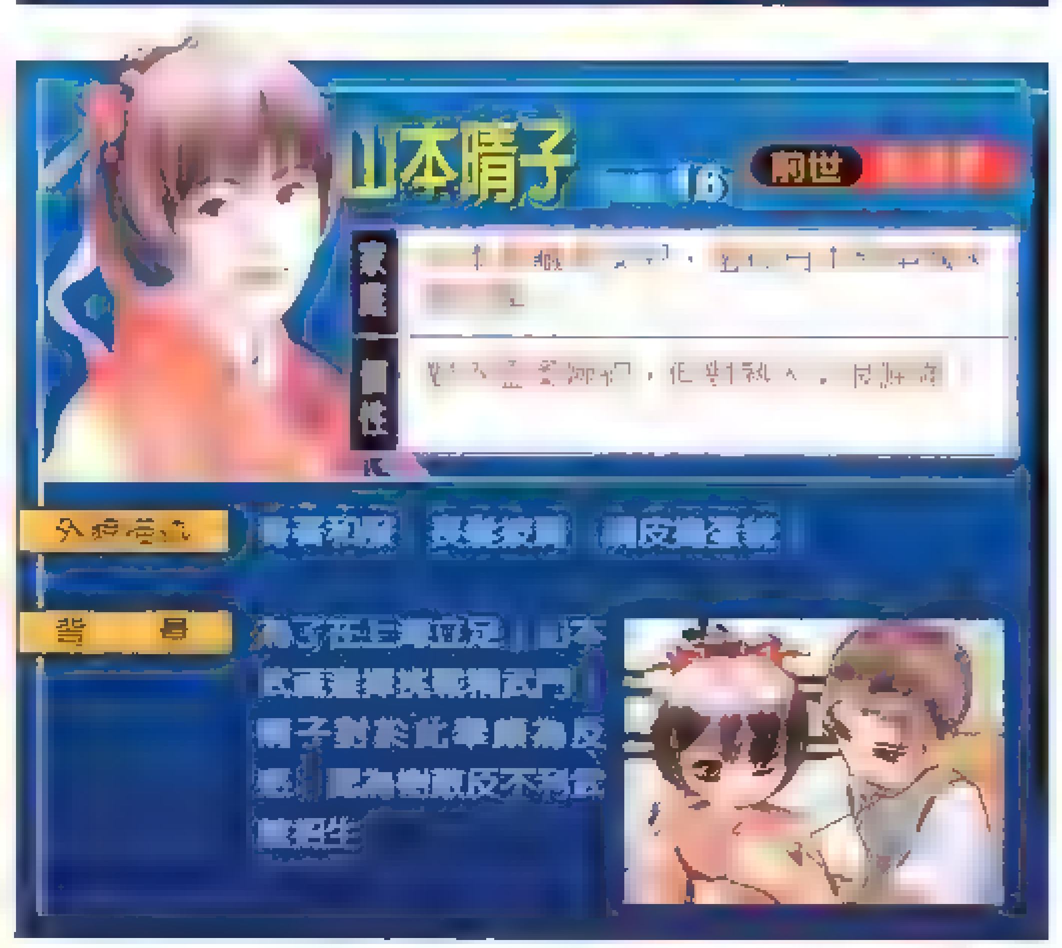

事件圖是由另一位畫家—NELL操刀











YES封神榜



預定推出日
年
月

研究製造所　十乾工坊	販賣流通所　智冠工坊
遊戲類型　[illegible]	科技需求　C 556、128MB

碰～唉唷～蕾蕾公主～我再一次的鄭重嚴重的警告妳哦！我們玩《YES封神榜》可以，但玩歸玩，這雖然是一套網路的格鬥遊戲，但不代表我在網路遊戲中打了妳一拳，在現實生活上妳就把妳自己當成主角，狠狠的打了我一拳，就只因為妳是公主我就不敢打妳哦～

碰～唉唷～又打我，我今天不打的妳像豬頭！我就不叫專門欺負小孩的小藍，蕾蕾公主不要跑～

網路純格鬥



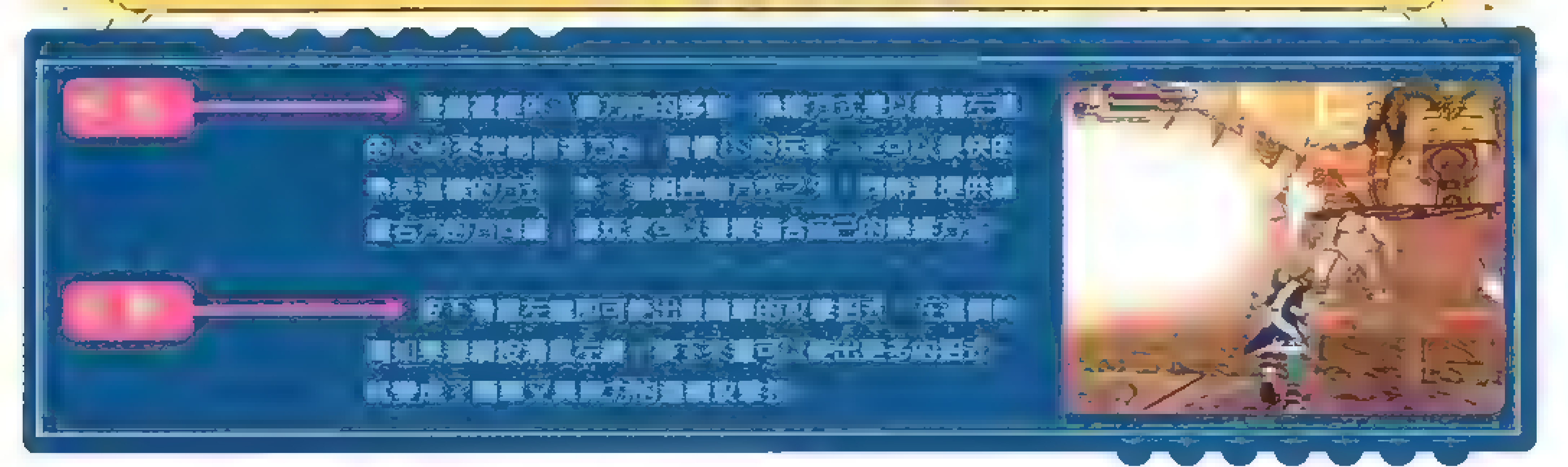
眾多的網路遊戲中你喜歡哪一款類型的呢？喜歡單純直接網路格鬥的同胞們有福了！由十乾工坊斥資千萬研發的網路即時對戰遊戲《YES！封神榜》，將在今年三月要來挑戰你的視覺與操控神經，還記得封神榜中最炫的是什麼嗎？那當然是每個神仙的法寶武功囉！在這裡你當然也看的到，而且每個角色除了有特殊的武器法寶外，還有特殊的神怒技！顧名思義，就是這些神仙們會在戰鬥過程中不斷累積怒氣值，當怒氣值達到全滿時，所使出來的特技可是極具威力的，而且每一個角色都有其獨特的功能，如果善用隊伍每個角色的武功特性，再利用不同地形佈下天羅地網，就可充分享受廝殺的快感啦！小藍在看了人物動作及場景之後，忍不住要告訴大家這款流暢度及整體氣勢都令人嘆為觀止遊戲，所以小藍特地抓了幾張圖讓大家過過癮，咱們現在就來先睹為快！哈哈～被我逮到吧～蕾蕾。

不可思議的全 3D 網路格鬥硬派！

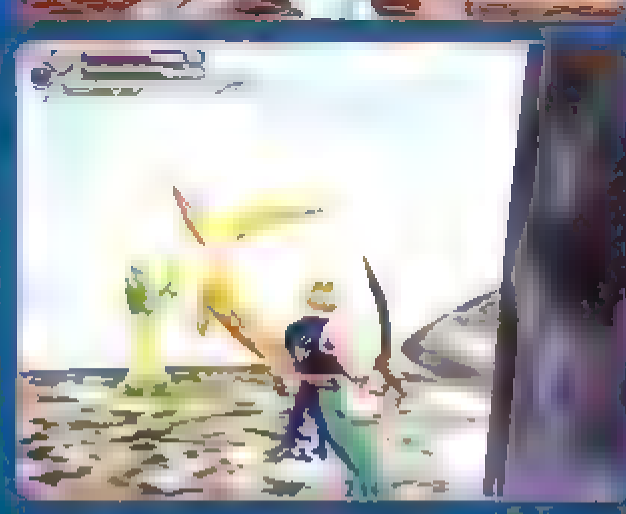


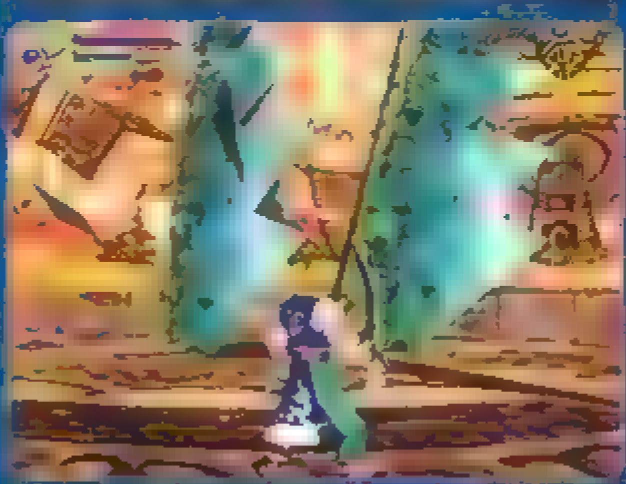
身歷其境的感受在《YES！封神榜》這款遊戲上發揮的淋漓盡致，因為十乾工坊開發了一套讓人 360 度，愛看哪裡就看哪裡的 3D 引擎，除了視點無死角之外，最棒的是那場景波瀾壯闊的氣勢，真是會令人感動不已。置身在遼闊的世界裡，小藍毫無忌憚的遊走於天地間，不必考慮太多經驗值的問題，更不用去擔心繁雜的介面系統還要花時間來適應，在這裡唯一要做的就是馬上享受即時格鬥的快感！這款遊戲可說是國內動作最豐富的線上遊戲，光是一個角色就有 30 多種動作，加上神怒技的設計，動作變化多端，實在令人大呼過癮！

快來看看有哪些動作





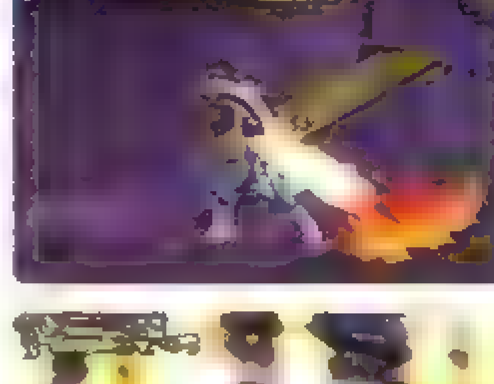






千斤斬

跳躍中按左鍵即可使出千斤斬，即可從敵人頭上重重的一擊，讓敵人眼冒金星。



火鴉

法術之一，有法力值就可使用，可遠距離的攻擊敵人。



蒼天斬

飛躍中按左鍵即可使出的蒼天斬。速度快，可做組隊時快攻之用。



天絕陣

法術之一，可做大範圍的攻擊，當然也會損耗相當多的法力值。

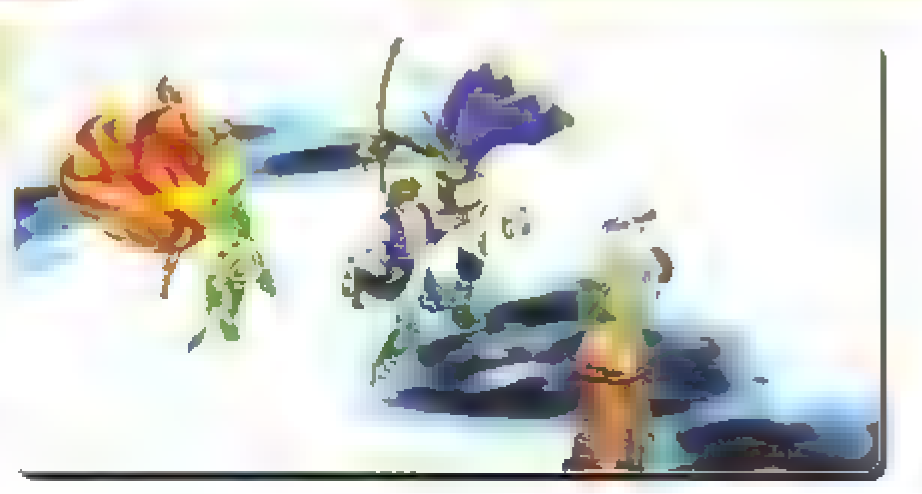


如沐春風

利用五行中的水之力來補充主角體力的法術，廝殺完了記得要使用，以免角色死於非命。

有種單挑！大夥線上集團大火拼！

相信大家都體驗過在大型機台上格鬥遊戲讓人熱血賁張的感受，對抗電腦沒什麼了不起，我們最愛玩的是跟一群志同道合的人來場君子之戰，享受格鬥加蓋的快感，就在專注攻擊防禦之間，不知不覺的五元十元就給他一直的投下去哦！這還不打緊，旁邊的友人看的直跳腳，恨不得可以一起下場助你一臂之力，只是大型機台辦不到啊！



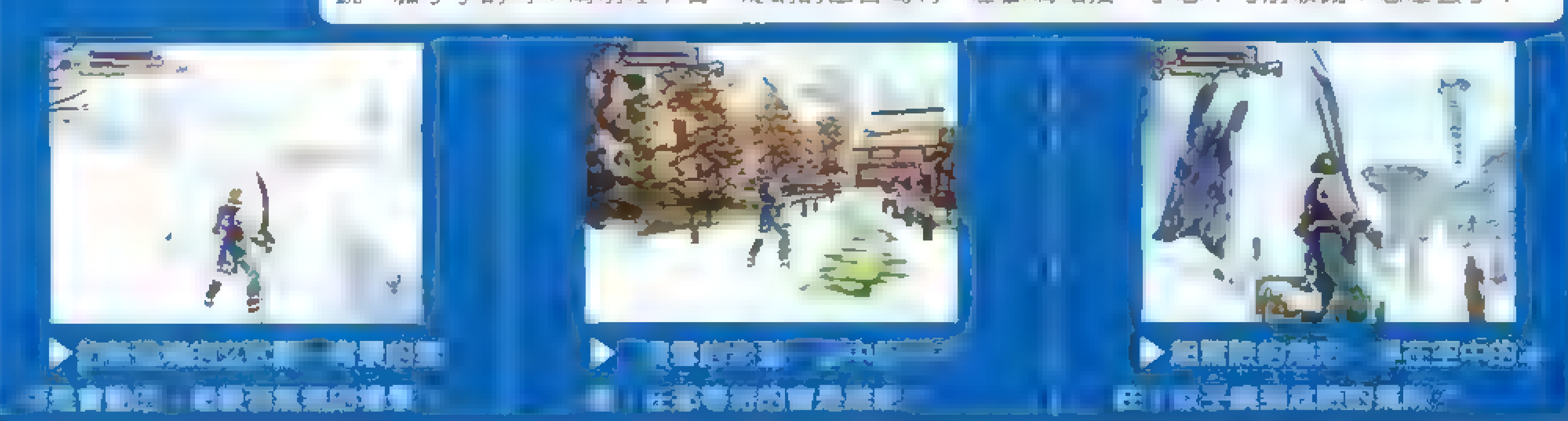
迅速的反應，搭配適合的攻擊

連線遊戲在戰場上可是變化萬千，因為你面對的都是擁有高智商的人類，他們可不會乖乖的等在那裡被攻擊。《YES！封神榜》裡沒有必勝的絕招，想要打倒敵人唯一的方法就是比敵人乃鑽靈活，反應迅速。所以不斷的移動，把握每一個攻擊的機會，同時利用地形的掩護或者埋伏在牆壁之後，或許就可以得到出奇制勝的效果。戰術要如何演練，就完全看玩家們要如何去發展了。透過網路的機制，玩者不但可以單挑遠方的友人，你更可以呼朋引伴成群結社，來場集團大火拼。不必想太多，上了戰場，運用廣大場景的地勢結構，要打，要逃，要耍賤，要躲藏，搞戰術，在這裡任君發揮，因為這款遊戲強調的是人與人之間的鬥智反應互動，也就是這遊戲會好玩的精神所在。想像一下，置身網路上，我方八個朋友對抗另一組可能不認識的八人集團會發生什麼狀況呢？火拼或許在所難免，但除此之外，更聰明"贏"的方法是什麼呢？在《YES！封神榜》的世界裡，沒有什麼是不可能的事！

驚人的3D即時場景，瑰麗奇幻的遊戲世界！

美若天堂—玄武關

冰天雪地的世界，被皚皚的白雪覆蓋著，四周環繞著雲霧，美的彷彿仙境一般，但高山上地形險峻，隱藏著許多危險，在這個廣大的場景中，有雪原、山谷、冰河、石屋等地形。雪原裏高低起伏，有許多的樹木可藏身，是一個非常適合埋伏的地點！走在高聳的山谷間真是令人心驚膽跳，膽子小的可千萬別往下看，陡峭的山谷間有一座斷橋相接，小心！可別被踢下懸崖去了！

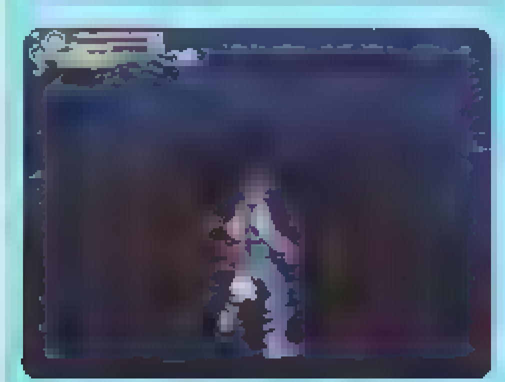


看了令人不寒而慄的場景，到處充滿著"鬼"的氣息，真的是一座陰森的鬼域。

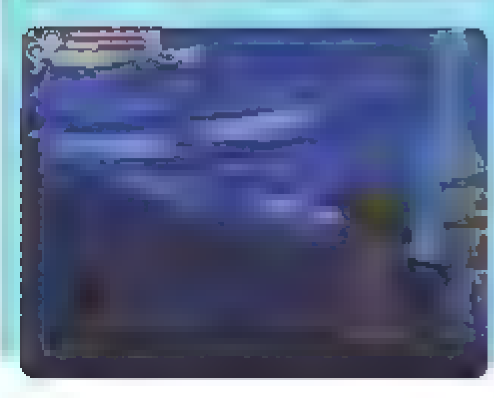
詭譎的夜色，彷彿預告著在這裏將會發生血腥恐怖的事件，地上散落著戰爭過後的殘骸跟血跡，在這裏似乎經歷過慘烈的戰役。不僅如此，裏面還遺留了機關陷阱，突然間把人嚇出了一身冷汗。在這駭人的迷宮中，要如何才能全身而退呢？！



▶ 看了是否令你汗毛直豎？巨大的骨骸，底下是深不見底的血海，掉下去必死無疑，絕對的恐怖感，你是否有勇氣來這裏走一趟呢？！



▶ 地上忽然出現了血跡，踏過血跡後將會面臨什麼樣的機關呢？那只有你親自來一趟才知道囉！



▶ 陰森森的氣氛，詭譎的夜色，大戰後的殘骸，令人恐懼的場景

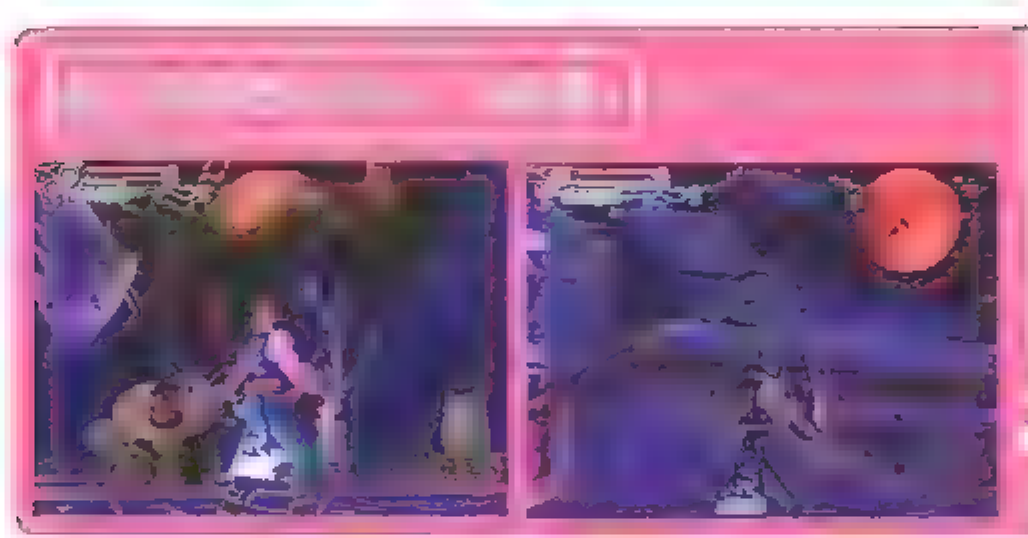
隱藏峽谷間神秘的　白虎關

壯闊的沙漠，邊疆遺跡的風格，日落山頭的白虎遺跡映照地格外耀眼；山下黃沙滾滾，揚起了一陣陣的沙暴，巨大的廣場正適合你來我往的廝殺。究竟誰才能成為這座山的王者呢？





▶白虎關巨大的虎頭遺蹟，四周黃沙滾滾，超級壯觀的場景。



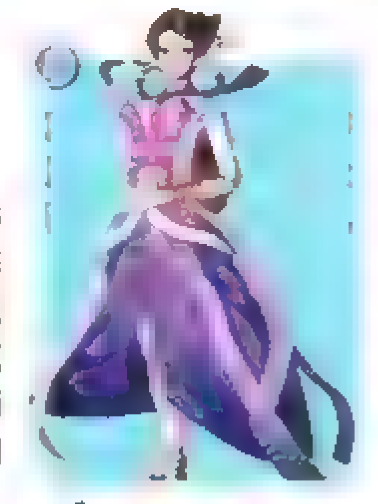
彷彿飄浮在浩瀚宇宙中的摘星樓，雕龍畫鳳的精細建築，紫色的星空中還有星雲在轉動，令人驚嘆不已！看似奇幻美麗的世界卻隱藏了許多危機，顛倒交錯的古代建築，彷若置身於異空間般，沒有方向感的人可是會迷路的。而在精細建築的背面誰又知道敵人是否會埋伏在那呢？小心！可別跌至萬劫不覆的星雲裏！



圓滑的殘影

《YES！封神榜》中有一個很特別的功能，就是為每個攻擊軌跡加上圓滑順暢的殘影。這些殘影都是利用繪圖引擎即時運算出來的特殊效果，為的就是要襯托每個華麗的招式和力道，同時讓戰鬥時更加的精采和刺激。而且每個角色的殘影效果還不太一樣，這樣就可以在戰場中很迅速的分辨出到底是誰才是最厲害的一個。

封神人物大混戰！雙方人馬超激對決！



：168　　：45
：16　　：狐仙公主
：狐仙燈　　：媚術

狐仙族公主，傾國傾城的美女，個性單純善良，擁有美麗脫俗的容貌，臉上總是有著如春天般的笑容。生活在無憂無慮，與世隔絕的狐仙谷中。她常常帶著最愛的狐仙燈四處遊走，幫助在谷前迷途的人們。攻擊力並不強，但擁有特殊的神怒技—媚術，可讓敵隊的人在5秒內動彈不得，是隊伍中不可缺少的好幫手。

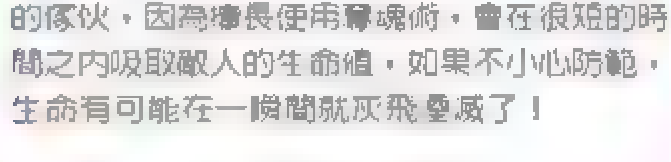
：180　　：70
：300　　：妖法道士
：羽扇　　：奪魂術

陰險的道士，不擅長肉博戰，可用手搖的羽扇攻擊敵方，看起來雖不強，卻是個殺人不見血的傢伙，因為擅長使用奪魂術，會在很短的時間之內吸取敵人的生命值，如果不小心防範，生命有可能在一瞬間就灰飛煙滅了！



：200　　：80
：28　　：殷商大王
：龍神槍　　：龍神轉生

聽說天生具有神力，另一說是是青龍神降世。使用的武器是非常具殺傷力的龍神槍，平常隱藏在手上，戰鬥時才會伸長拿在手上，是把傳說中的神兵，也是一把攜帶方便的好兵器。神怒技也非常可怕，會變身成龍頭獸身的青龍神，彷若破壞神君臨，令人畏懼。



190　　75
20　　守護神
：天闕刀　　天怒迴旋

父母在戰亂中身亡，15歲之前過著流浪的生活，後來被元始天尊賞識收為關門弟子，到了崑崙山上學習武功仙術。攻擊方式是揮舞著天闕刀，直接的砍殺敵人，尤其使出神怒技時，連續揮舞大刀旋轉，被大刀掃過之地通常橫屍遍野，威力十足，絕對給予對方慘痛的一擊！同時，他也是單人模式的男主角。





165　　：40
22　　：紂王的愛妾
：雙環　　：隱身術

如火焰般的妖精，艷麗與熱情的化身，令人無法移開視線，喜愛舞蹈，擁有輕巧靈活的身法動作。擁有一對雙環法寶，配合其敏捷的動作成為一門獨特的武術，動作極快且不易防範，神怒技是隱身術，可隱身從敵人背後攻擊。



185　　72
30　　：殷商太師
：禁鞭　　：御劍術

對商朝絕對的盡忠，並全力輔佐年輕的紂王，忠心耿耿的悲劇英雄。武器是禁鞭，可以任意伸縮長短的神兵，攻擊範圍可長可短；當怒氣值全滿的時候，可以使出"御劍術"，是一個十分具有殺傷力的角色！

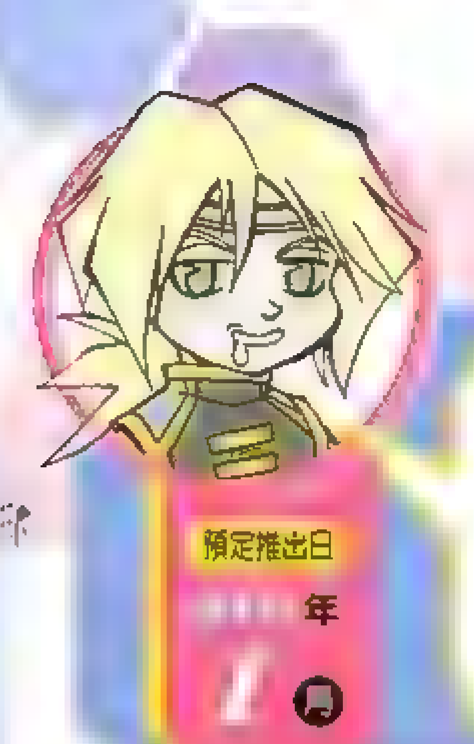




：178　　：55
：23　　：紂王的寵姬
復仇的鐮刀　　鐮刀飛舞

華麗又恐怖的妖精，充滿可怕的壓迫感，武器是一把鐮刀，神怒值額滿時，會使用鐮刀飛舞招式攻擊，讓敵人無所遁形。

百萬網路大搶答



- 研究製造所　智冠工坊
- 販售代理所　智冠工坊
- 遊戲類型　網路即時益智
- 系統需求　[illegible]

預定推出日 年 1 月

尼爾斯：「眼睛FUN亮一點，手腳FUN快一點、腦筋FUN聰明一點」，疑！這不是《百萬網路大搶答》的標頭句子嗎？難道小藍也有在參加這個益智猜謎的遊戲嗎？那我這個堂堂的安德烈德王國的著名賢者，可要好好的找個時間和小藍較量一下囉！^^

藍斯洛：阿尼啊！你想太多了！我是在想怎麼樣去安德烈斯王城偷糖果，所以當然要『眼睛FUN亮一點，手腳FUN快一點、腦筋FUN聰明一點』囉！^o^

尼爾斯：我看啊～小藍～你還是～「鼻子FUN亮一點」吧！^^!!

全民新益智時代來臨！

遊戲即將開跑
Coming soon.....

最近吹起了一陣益智風，相信您一定看過電視上播出的一些益智的搶答電視節目吧！看著電視上那些人絞盡腦汁的思考如何回答問題，在電視外的人你可能早就回答出答案了，有時還會想笑那些參賽者「這麼簡單的問題也不會」，當然，如果是你自己上去回答，在那種緊張的情況下，妳的腦筋也可能出現一片空白，但我們空有答題的能力，卻難有發揮的餘地，是不是會覺得很可惜呢？

現階段所流行的線上遊戲類型，多集中在連線對打、即時戰略、養成遊戲等，為了讓其他網路使用者有更多的選擇，也能享受到連線互動的即時性及娛樂性，智冠科技推出符合大眾口味的益智型態搶答遊戲《百萬大搶答》就是在這樣的情況下誕生了。免除了上電視落敗的窘境，讓妳十五分鐘再來一局，絕無冷場的，只要付出少少的5個點數，就可以在網路上和多人共同競技，讓你博學多聞的功力，成為技冠群倫的優勝者。



《百萬網路大搶答》與你鬥智力、比手氣，挑戰你的機智與反應。透過多人連線的遊戲功能，參賽者必須與同場戰友一起搶答，搶答的介面輕鬆、活潑，答題過程卻是分秒必爭、緊張刺激。搶答題庫包羅萬象、趣味橫生，隨機出題以及金牌、幸運之星等特殊道具的使用，都將讓你不虛此行大呼過癮。沒有知識也要有常識，沒有常識也要常看電視，如果你有知識、有常識、又愛看電視，不怕與人鬥智力、比手氣，百萬大搶答讓你獎金獎品一把抓。

到底《百萬大搶答》有什麼魔力呢？
現在就讓我們好好地仔細瞧瞧吧！



趣味！為遊戲最高指導原則

《百萬大搶答》以趣味為遊戲最高指導原則，問答內容涵蓋好笑趣味、欠扁問答、明星綜藝、漫畫偶像、電腦科技、居家常識、網路冷笑話、自然、歷史、天文、地理……等遊戲玩家們最感興趣、極度關心的各式題型。不用死K書就可以上通天文下知地理，讓你一玩再玩、樂此不疲！

操作介面幽默親切，限時搶答心跳一百

《百萬大搶答》是一款適合所有人一起進行的益智競賽遊戲，操作介面親切簡易，即使是阿公阿嬤都可以輕易上手，誰說讓家長陪青少年上網咖是不可能的事！

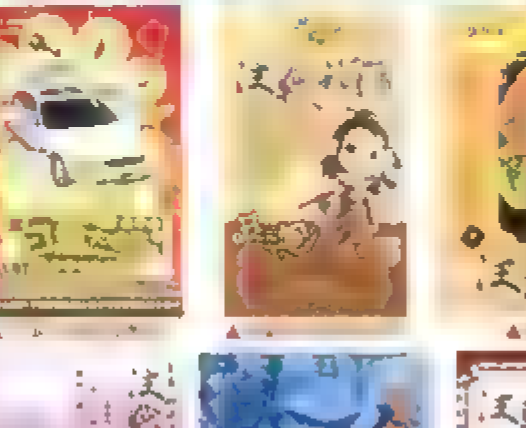
「時間就是金錢」是『百萬大搶答』的黃金定律，在此每分每秒都是在與時間賽跑，快一秒回答你就有可能成當局的新霸主，慢一秒回答或許就只能含恨名落孫山。這種心跳百分百的超快感，只有《百萬大搶答》能夠滿足你！

百萬大搶答必備行頭

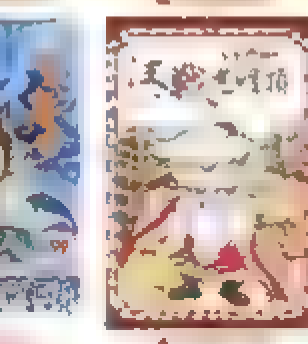
要進入遊戲前，你要先準備『百萬大搶答搶鮮包』或『金庸群俠傳Online』決戰光明頂相關點數包（網咖共玩包、純金典藏包、炫紫狂練包、尚青新手包、勁白開卡包……）等，或者是各家媒體雜誌所附贈相關遊戲光碟，也可以直接前往《百萬大搶答》網站QA.chinesegamer.net下載介面，取得打開智慧之鑰了！

要特別注意的是你所擁有的使用點數，如果你所使用的是「百萬大搶答搶鮮包」，其中就有附之29點開卡點數。而如果你使用的是「金庸群俠傳Online相關點數包」的話，則其帳號內必須維持150點以上的儲值點數才有資格進入搶答比賽。









擁有『金庸群俠傳Online』決戰光明頂相關點數包（網咖共玩包、純金典藏包、炫紫狂練包、尚青新手包、勁白開卡包……）其中內含有150點以上點數，即可參加



進入遊戲介面後，主畫面將出現『申請帳號』、『啟動遊戲』、『離開遊戲』三個選項，請玩家依照本身的需要點選項目。

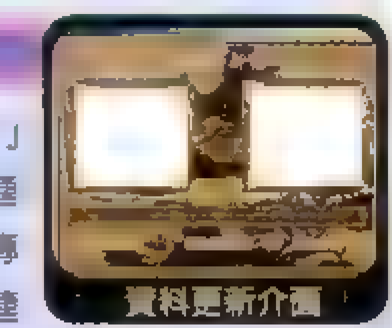
進入遊戲介面

初次進入遊戲的玩家請先選取「申請帳號」，按下『申請帳號』的按鈕時，會自動連結到申請帳號的網頁，請你輸入光碟片上的序號及認証碼，如果你已經申請過中華遊戲網的會員，請直接輸入你的會員帳號及密碼，如果你還沒申請過中華遊戲網的會員帳號的話，請逐一填寫各項資料，這樣你便可以得到一組遊戲帳號及密碼。請將此帳號及密碼記下並小心收好，因為在你第一次進入遊戲的時候將會用到這組帳號密碼。



選擇SERVER櫃台

已經有遊戲帳號的玩家請點選「進入遊戲」後就可以進入遊戲。此時系統會請您選擇您您連線的ISP，小藍建議您選擇與您的撥接帳號或是專線的ISP相同的連線ISP，這樣可以得到較好的連線品質。選擇完連線ISP之後，會進入更新程式的畫面，這個畫面主要是用來讓玩家了解一些系統更新的訊息，如果遊戲有做任何修正的話，玩家就可以馬上藉由這個畫面得知，並且立即線上進行更新。



資料更新介面

進入輸入帳號與密碼的畫面，正確輸入後，系統會請您選擇您想要連線的伺服器，可以連線的伺服器根據各地區的網路品質及設定會有數量上的不同，請您在想要連線的伺服器上點選後按下確定。

準備好了嗎！那就上場吧！

二十四小時不打烊，功能選單一目了然

在功能主畫面中，下局開賽時間及玩家累積的紅利金數可一目了然，玩家並可在此「更改暱稱」及『儲值點數』，「進入比賽」以及『離開介面』也是從此進入。若玩家進入的時間比賽尚未開始，畫面會顯示出倒數的時間，並插播廣告。在稍做等待之後，即可成功進入遊戲介面進行搶答遊戲，系統自動扣除5點。系統每20分鐘會開一場比賽，若玩家進入的時間比賽尚未開始，畫面會顯示出下一局的時間。

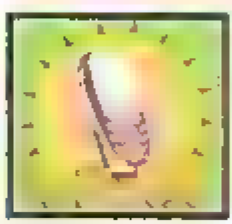
錯過上一局怎麼辦，沒關係！下一局等著你，遊戲系統會執行清場動作。欲參加下場比賽的玩家回到menu畫面按『參加下一局』鍵，即可繼續參加下一局比賽。



功能主畫面

主要遊戲介面圖解說

在每題題目出現的同時，幸運星便開始轉動，答題倒數計時完畢，幸運星停止轉動，此時會產生一名幸運玩家。中無敵幸運星的幸運玩家，可多得一面金牌。每題可產生一名幸運星玩家，得不到的朋友就求神保佑得到的人用了金牌又答錯吧！



每局比賽終了，「百萬英雄榜」榜上有名者皆可得到紅利金。紅利金可用來兌換由百萬網組精心提供的超炫獎品，最大獎為豪華房車，更有眾多的超人氣商品供玩家選擇。

16. 有10隻羊，九隻羊在羊圈裡，有一隻羊蹲在豬圈裡，請猜成語？

1. 九羊一豬
2. 揚揚得意
3. 三羊開泰
4. 抑揚頓挫

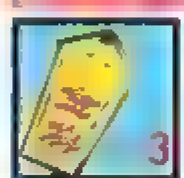
每局遊戲結束後，得分排名由電腦立即顯示。系統會依玩家所得的分數高低取得單場前十名排名「百萬英雄榜」，前十名百萬贏家皆可得到紅利金。每名贏家所得的紅利金多寡依該局參加人數決定。參加人數越多，贏家所得的紅利金比率越高。獲得紅利金點數的多寡依每場參加人數決定。只要你是進入排行榜前十名的百萬英雄，就可以累積紅利金來兌換獎品。

隨時注意自己的成績繼續努力，你就有可能是人人稱羨的英雄。

為了鼓勵玩家努力變聰明，在《百萬大搶答》中隨著每一場比賽的人數增多，比賽後勝利玩家所得的紅利金點數也會相對的大大增加！



每一場《百萬大搶答》總共由電腦系統以亂數選取方式出題20題，每題共有四個選項，玩家只能擇一答題。每題在題目出現後開始倒數計時，1-5秒內答題並答對者，得分3分；6-10秒內答題並答對者，得分2分；11-15秒內答題並答對者，得分1分。答錯則倒扣一分，不答該題以0分計。15秒計時完畢，系統公布正確答案，並進行計分及排行榜的即時更新。



玩家只能選擇其中一項，看對眼後就在鍵盤上的數字鍵用力給它按下去。答題15秒計時完畢，系統會公布正確答案，不論高興生氣，都可以看看系統即時的最新計分及排行榜更新。

在每題題目出現前參賽者可以憑感覺或心情，用滑鼠左鍵點選是否使用金牌。如果答對，該題分數會乘以五倍，但如果答錯，系統也會毫不留情的倒扣五倍（即5分）喔。輸贏通常沒什麼道理，記得善用你的運氣！

注意 百萬搶答無需資源回收，所以每一面百萬金牌用過就不能再使用。亮出金牌，起死回生，這可能是唯一超前趕上的機會，可別白白浪費了。



究極GAME館 百萬網路大搶答

紅利金計算大驚喜，超值獎品大FUN送

頂級房車之外，《百萬大搶答》還準備了相當豐富的超人氣流行商品，如家電、行動幫手、娛樂設備等…，只要努力用腦力及運氣累積紅利金，這些獎品不花玩家一毛錢就輕鬆的帶回家。除了累積紅利金，只要您是當日其中一場的前十名玩家，就可在每日兩場的大獎爭霸賽中與其他的Top10玩家爭奪大獎，大獎爭霸賽中第一名的玩家無關積分、無關紅利，可馬上抱得大獎歸。

歷史經驗告訴我們，只有不斷提供豐富的獎品，人們才會不斷大量地、持續地從事某一項運動。《百萬大搶答》提供多樣新穎、搶手的贈品，不論是尊貴頂級的豪華房車、並計劃持續定期更新替換最流行、最搶手的大大小小各項獎品，讓玩家超值兌換！讓你愈換愈高興，也越玩越聰明！



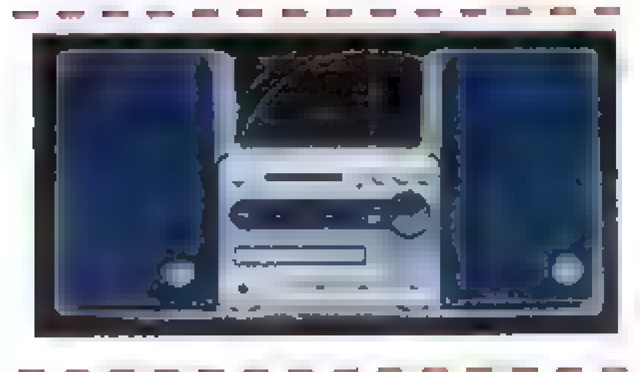
《百萬大搶答》線上益智遊戲將採回合開局方式，24小時不打烊，全日開賽近兩百場，初步預估每日將有近五十萬人次上線搶答。每局約15分鐘，玩家只要到全省網咖及便利商店購買點數卡，就可以馬上享受到線上即時搶答的緊張及刺激。一局十元有找，再加上金牌及幸運星等相關道具運用，玩家有可能用十天的時間就能把第一大獎─高級豪華房車開回家。





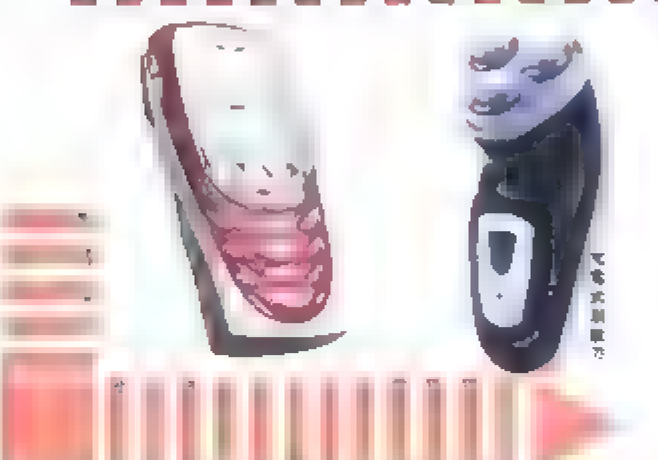














神秘贈獎內幕大披露：寰亞綜藝集團聯手出擊！

你以為獎品只有這樣嗎？錯！所得的紅利金點數還可以前往寰亞綜藝集團網站兌換各式神秘豐富的獎品。詳情請注意後續消息，或上百萬大搶答網站QA.chinesegamer net查詢！

好了！不跟你們「拉累」了，藍要上網去拼轎車囉！^^

絕對武力之永不妥協



- 研究製造所：Gearbox Software
- 販賣流通所：松崗
- 遊戲類型：動作射擊
- 科技需求：未定

預定推出日

沒事的時候，上網玩個 CS ，真是人生一大樂事^^，可以好好享受"殺敵"的快感，可是……有時遇到網路塞車或斷線，真是想要好好問候"中XX信"一下，沒想到現在Gearbox Software竟然推出 CS 單機版，讓我在這種時候還可以玩玩單機版解饞，真是不錯呢！

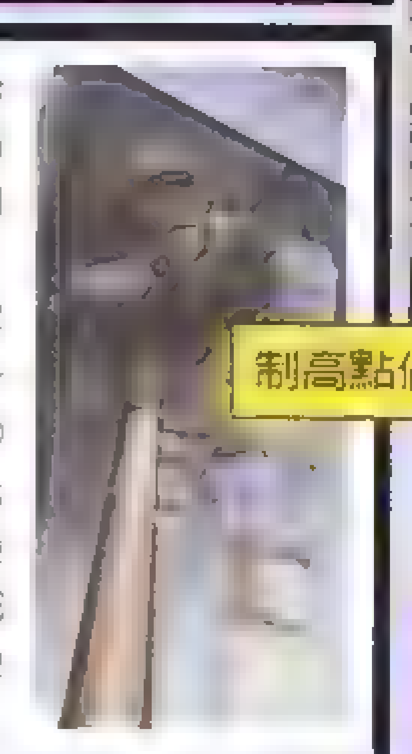


反應力快的人將先幹掉對方

Counter-Strike：Condition Zero

911 恐怖攻擊行動之後

在美國爆發九一一恐怖攻擊行動後，反恐怖主義已成為全球的熱門話題，而以打擊恐怖犯罪為目標的遊戲，更是受到玩家歡迎，例如《虹彩六號》和《傭兵戰場》等等。毫無疑問，在眾多作品當中尤以在攻擊事件發生前便已掀起連線射擊熱潮的《絕對武力》(Counter-Strike)，最受到玩家歡迎。雖然《絕對武力》是現今最受青睞的線上多人射擊遊戲，然而玩這套遊戲有一個很重要的先決條件－玩家必須有高速的連線環境，因此除非您是透過cable或DSL等寬頻連線進入遊戲世界，否則並無法暢快地享受遊戲的樂趣。





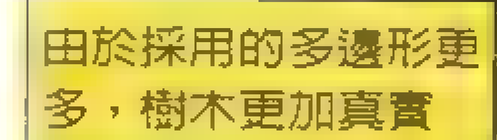
制高點佔有火力優勢

單槍匹馬時必須小心敵人偷襲

Counter-Strike：Condition Zero

《絕對武力》之單機版

在Gearbox Software推出《絕對武力》單機版－《永不妥協》(Condition Zero，暫譯）後，無法體驗《絕對武力》的玩家，終將得以一償宿願。《永不妥協》代表著一件新奇的事物，一套多人遊戲將反過來發展成一套單人遊戲。《絕對武力》一開始時是《戰慄時空》MOD版，提供玩家在網路平台上進行戰術挑戰，這是單人遊戲所無法比擬的遊戲樂趣。而Gearbox目前所做的是，發展遊戲AI和遊戲的結構，讓精彩刺激的團隊制戰術射擊動作遊戲移植至單人遊戲時仍不失其本色。Gearbox Software的總經理Randy Pitchford表示：「《永不妥協》對本公司而言是一項挑戰，它最大的困難在於必須設計一個能將線上版本所提供的緊張與快步調，完全移植的單人版遊戲。我們除了必須設計出戰術及動作等方面感覺都像《絕對武力》的單人遊戲外，又必須讓這套單人遊戲在結構及表現方面都強過線上遊戲。」《永不妥協》是一套「完整」的單人遊戲，它讓玩家扮演反恐怖主義」組的領導人，並且進行一系列包括解救人質、解除炸彈、和護送重要人士脫離危險地區的任務。上述「完整」的意思是指遊戲裡不用連線對戰，只有完完全全的單人戰役，就可以享受到《絕對武力》網上對戰的樂趣，它融合新的《絕對武力》遊戲特色和技術。除了扮演反恐怖」組領導人外，玩家還可以選擇扮演恐怖組織。



由於採用的多邊形更多，樹木更加真實

Counter-Strike：Condition Zero

獲取資金進行訓練

玩家在遊戲開始時，將從低階的隊長幹起，這時或許隊伍中只有您一人，或者有另一位隊友來協助您。隨著你成功地完全任務，您便能僱用新的隊員，購買更好的武器，或者增強您的能力，以應付稍後更具挑戰性的任務。遊戲一開始玩家是不獲重視的人，這意味著您在被委以重任之前，必須完成許多芝麻蒜皮的小行動。一開始的資源可以讓您徵召一名隊友，但您可能因此不能接受額外的訓練來充實您的戰技。在遊戲開始時，可以用的武器並不多，但早期的任務大都能符合您所具備的能力和武器。隨著經歷更複雜和困難的挑戰獲得了戰功後，您將擁有更多的資源來滿足您的任務需求。您可以拿這些資金來招募更多的隊員，也可用這些錢來訓練隊員的特殊戰技，包括拆彈、狙擊戰術、或者用來購買更大型、更優異的武器和其它裝備。另外，前面所提及的訓練，正邪雙方都可以接受訓練。當隊伍賺取足夠的金錢時，可以出資進行訓練，包括武器訓練、拆彈、狙擊、甚至是紮營技術（camping skills）等。事實上，所謂的訓練和「升級」是同義的，也就是說，玩家不用在螢幕前盯著看隊員的訓練過程。值得一提的是，遊戲具備相當獨特的儲存功能－「沒有獨立的儲存功能」，該公司解釋，在恐怖與反恐份份子之間進行任務時，沒有一個任務目標或衝突對抗會持續超過四到五分鐘以上，所以遊戲不需要提供任何能經常存檔的設計，遊戲將會在任務之間以及每一個任務目標之後，自動進行存檔。



恐怖份子攻佔體育館

更多的多邊形讓臉部更逼真

Counter-Strike：Condition Zero

模型將使用更精細的多邊型

Gearbox Software對恐怖份子的看法是「這些傢伙自認是愛國份子，但他們真得是極危險的人。在有他們出現的任務中，都是極端地嚴重的情況」。遊戲裡一定會保留的是讓《絕對武力》成為偉大遊戲的精髓－戰術，這代表沒有一個壞蛋會呆呆在站著挨打，而是依其人工智慧行動。就技術層面而言，設計師將改進引擎讓圖形效果更棒，而採用模型呈像的新技術包括：alpha 混色模型（alpha-blended models）以及動畫混合（animation blending）等等。另外除了加強環境特色以外，設計群亦改良了關卡設計工具，讓某些幾何圖形更動人，環境光源更逼真，而紋理貼圖也更準確，3D環境建構也更為有效率。據說該公司打算在遊戲上市後，在網路上公開這些工具，讓玩家自行創作。據了解，《絕對武力》裡每個模型使用 750 個多邊形，但在《永不妥協》裡卻使用 1250 個多邊形，每個角色增加了約 75% 的多邊形，因此人物看起來真實，這點由兩套遊戲之間的色差（nuance）便可看出，另外反恐怖份子講話時嘴唇還會動呢！。目前設計公司正進行角色的補強，藉由給予獨特的臉部表情和聲音等，讓他們能看起來更像真實的人類，您也可以將這些角色的特色用於多人共玩的角色上，使他們能有超過 160 種外貌。

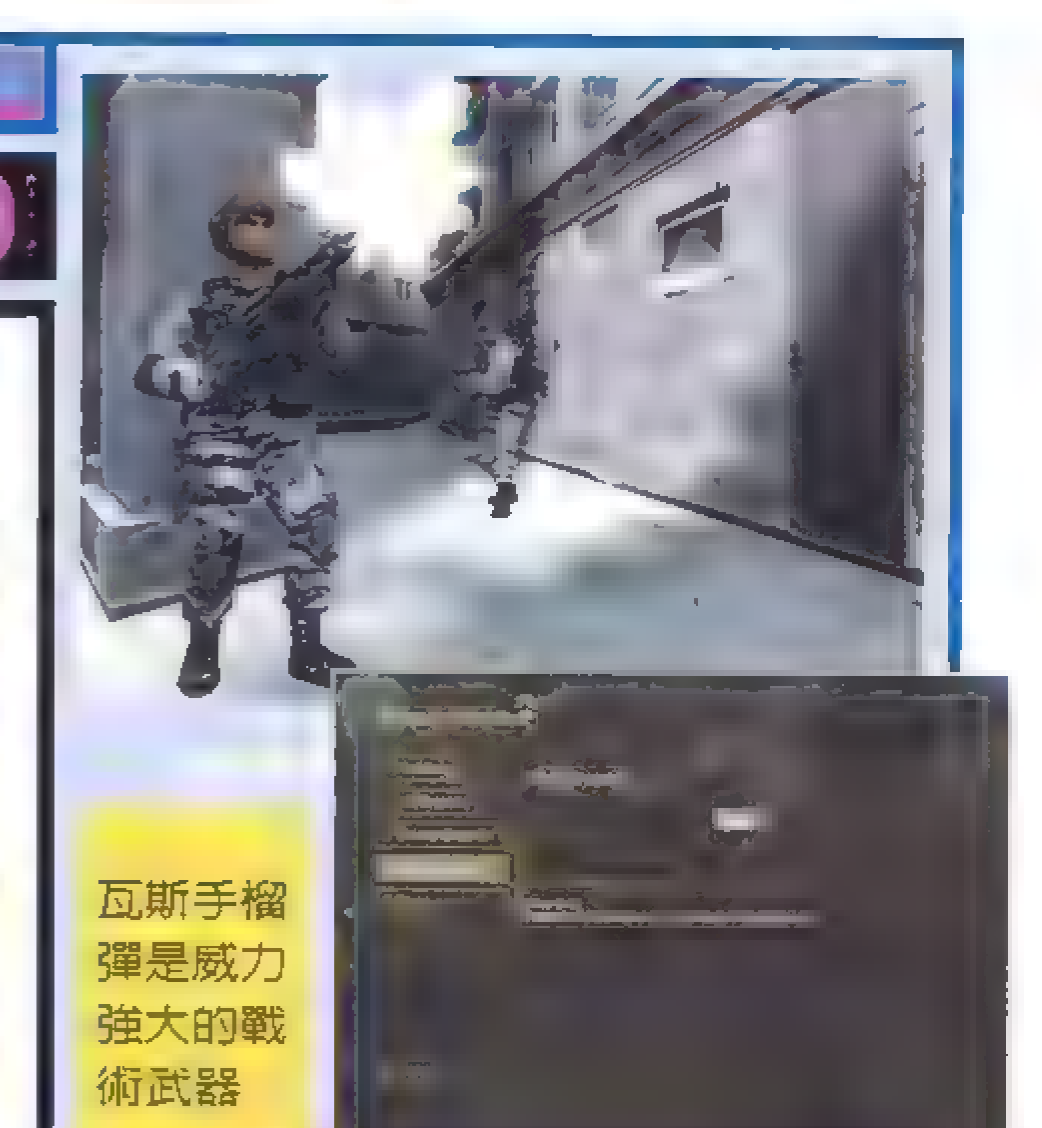


人物的造型經過電腦細部設定

Counter-Strike：Condition Zero

各種全新武器紛紛出籠

除了造型之外，遊戲亦加入了許多新武器。在設計考量上，設計師特地將重點擺在武器之間的平衡（balance）、真實（realism）、幻想和策略上。許多在《絕對武力》裡出現過的武器，讓設計師放心地在遊戲內模擬他們在電影裡所看到的，或在戰爭故事中所聽到的武器。在不改變《絕對武力》的既存教條下，他們增加了能結合新戰術和新解決方案的武器。例如：在反恐怖陣營裡有一種稱為FAMAS的狙擊槍，它是專門用來對付AK恐怖份子（terrorist AK）。而恐怖份子也有一支新的叫做Galeil的武器，它是以色列製的步槍。這把槍有點像AK47，它的火力雖然稍微強些，但後座力不會強到讓您不容易瞄準。另外除了在《絕對武力》裡出現的FN M249機關槍外，玩家在這套新遊戲將會有一種叫做M-60 E3的新機關槍可以盡情地射擊。它有點像PARA，但射擊效果更準。它的好處是，您射擊愈久，它的彈道就愈準。這把槍的殺傷力相當大，可以輕而易舉地解決掉一屋子的人。



瓦斯手榴彈是威力強大的戰術武器

Counter-Strike：Condition Zero

更多戰術性的武器

另外Gearbox Software也為遊戲增加了許多特殊物品。其中最有趣的恐怖份子所使用的莫洛托夫雞尾酒（Molotov Cocktail）要屬。它是一種非常具有戰術性的武器，是用來把屋子內的目標一網打盡的絕佳武器。當然啦，在反恐怖份子陣營也有新的武器，設計師提供一種化學瓦斯手榴彈，來和莫洛托夫雞尾酒互別苗頭。當然它也可以一次OK地把屋內的敵人清理乾淨。玩家可以在遊戲內很容易地辨認出這項武器，因為它會冒出綠煙。和使用莫洛托夫時一樣，化學瓦斯手榴彈的效力在很短的時間內便會消散。另一方面，玩家若要避免遭到莫洛托夫雞尾酒的攻擊，必須無時無刻提高警覺。因為，當您衝入恐怖份子基地時，如果您聽到幾聲宛若玻璃的爆炸聲，然後再聽到起火的聲音時，要是您不小心，您的健康值可能已在逐漸下降中，因為您可能已遭到莫洛托夫雞尾酒的攻擊。無疑地莫洛托夫雞尾酒和化學瓦斯手榴彈將使這套《絕對武力》的系列遊戲更加好玩。另外Gearbox Software的設計師認為，在《永不妥協》裡最令人喘不過氣來的武器應該是防暴盾牌（Riot Shield）。設計師Palmer表示「防暴盾牌就《絕對武力》而言是新的武器。它將在反恐怖份子的武器裝備裡佔有一席之地。它可以抵抗手槍、短槍和半自動步槍的攻擊，但它不能抵抗步槍或機關槍的火力。」當玩家高舉防暴盾牌至臉部時，您必須透過前方的一小片玻璃來看清楚盾牌外的動靜。當您想使用手槍時，會有動畫來顯示武器轉換後，您才可以開火。防暴盾牌的出現，也為遊戲增加新的樂趣。玩家可以想像兩位反恐怖份子使用防暴盾牌互相掩護，而身後跟著一位狙擊手一同挺進的畫面嗎？想必是十分緊張刺激。

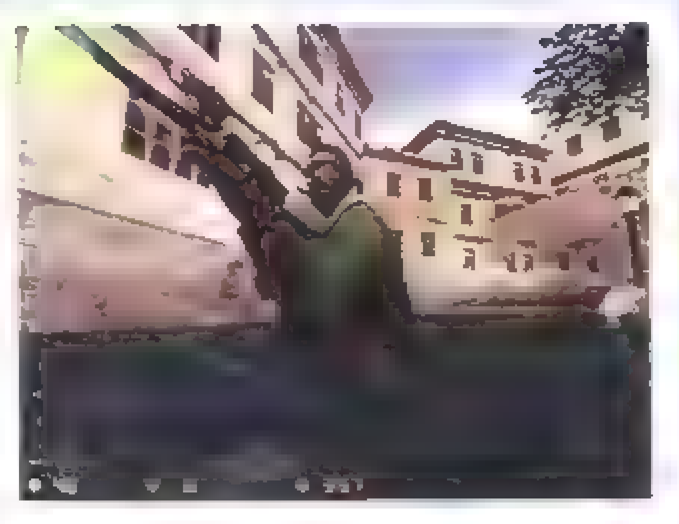


防暴盾牌即將登場

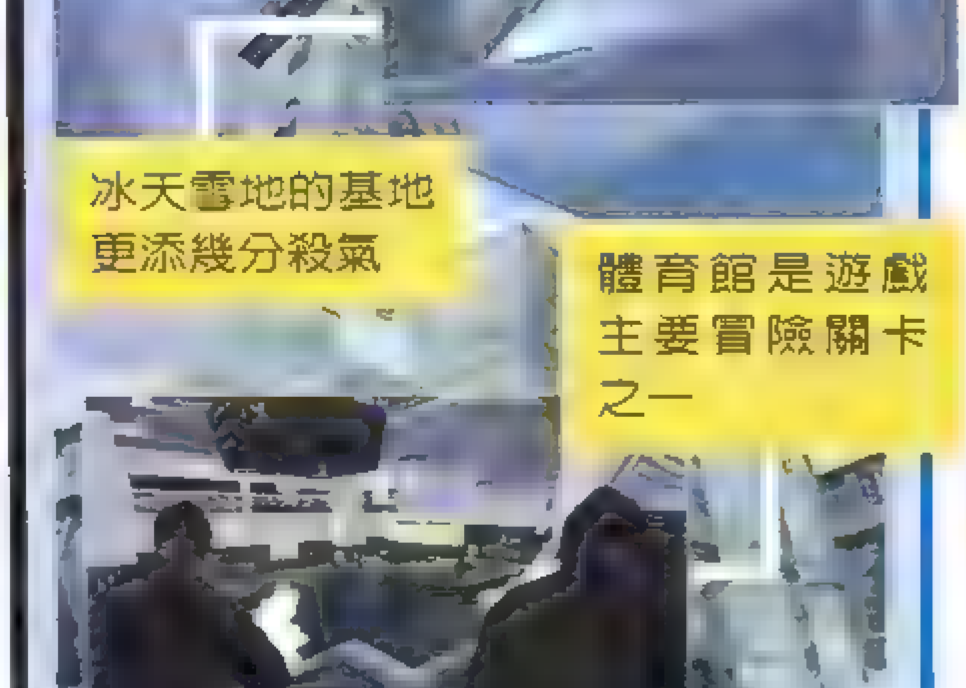
隊員的造型會隨著關卡而變化

Counter-Strike：Condition Zero

超過16張加入地圖等玩家挑戰



在《永不妥協》裡共有約30至40個任務，以及超過十六張地圖。更酷的是，這些地圖可以在多人連線遊戲下玩，也可以在單人遊戲下玩。Gearbox Software在遊戲裡增加一支名叫Russian Spetznaz的法國反恐怖小組，以及一個恐怖份子團體。另外，恐怖與反恐怖團體間各有五支隊伍，每一支隊伍都有四種不同的單位，遊戲內將會有一百六十種單位組合。值得一提的是，設計師在遊戲內增加了很多新制服，遊戲會根據玩家所處的環境和所進行的戰鬥任務提供不同的造型，例如叢林、沙漠都市或北極，都有獨特的制服，而隊員外表的裝備也會跟著變化。



冰天雪地的基地更添幾分殺氣

體育館是遊戲主要冒險關卡之一

Counter-Strike：Condition Zero

冒險關卡豐富多變

如前所述，《永不妥協》提供超過十六張新地圖供玩家挑戰，在每張地圖裡面有很多新類型的任務和輪流進行的目標是玩家必須完成的。目前已知的其中十二張地圖包括：輪船（de_vessel）、浪潮（de_tides）、飛彈發射室（de_silo）、追逐（cs_trailer）、叢林（cs_jungle）、橋樑（as_bridge）、體育館（de_stadium）、摧毀目標（cs_damage）、東方號人造衛星（de_vostok）、北極生物實驗室（cs_articbiolab）、射擊（cs_shoot）、以及輸油管（de_pipeline）等。從地圖的名稱來判斷，遊戲的冒險場景相當豐富多變，從弱肉強食的叢林軍營到飛彈基地，甚至連體育館和電台都有。若從視覺效果來評斷，展現的成果和《絕對武力》相比，更是不遑多讓，無論建築物、牆、甚至是道路或行人道都十分真實。例如在橋樑這一關，在傍晚光線的配合下，整個氣氛感覺起來十分適合進行反恐怖行動。遊戲裡新的紋理貼圖也相當豐富，色彩比之前的系列遊戲更具生命力，畫面看起也更有動態感和真實感。附帶說明的是，Gearbox Software在地圖關卡上採用其新設計的「物質系統」（material system），它為每個表面創造了特定物質反應效果。例如，當玩家向水泥牆或木頭開火時，它們會產生爆裂；若向金屬開火，則會產生火光。此一新系統很適合用在定型化的地圖系統，因為獨特的物質屬性可依每張地圖之不同來設定。而此物質系統也為玩家和敵人交火時，增加了強烈的視覺效果。另外，遊戲也提供玩家裝備更換（Load Out）畫面，在任務展開前為其隊員進行配備，而此畫面也是玩家為所屬單位購買技能和訓練的地方。至於《永不妥協》能否和《絕對武力》相容呢？Gearbox Software表示：「在遊戲上市後將會免費公開遊戲的patch，它將使線上版的《絕對武力》完全和《永不妥協》的線上元件相容。」



光影特殊效果讓火力更真實

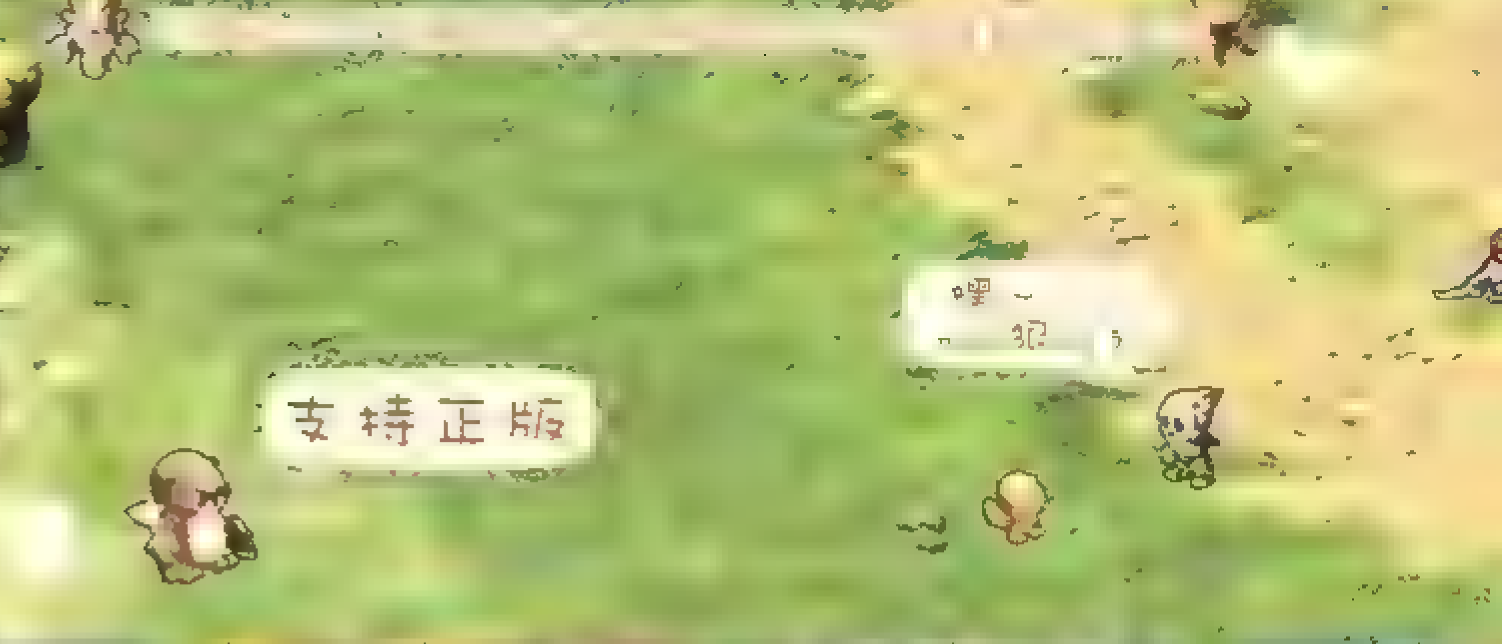
牆被打到時，石子會飛散

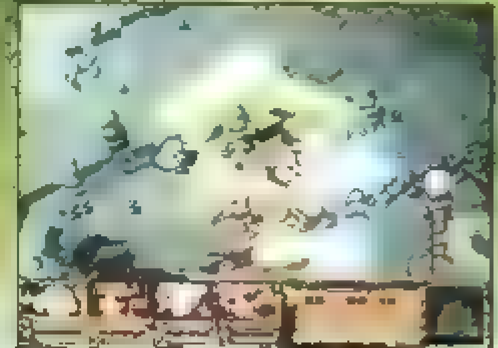


英雄
Fantasy For You
勝利的榮耀
Glory of Victory
*「英雄」公會城堡戰」絕對即時，無比慘烈的戰爭！
*「英雄墳場：阿比特龍地下城」為您開啟地獄之門！
*「強者戰場：英雄競技場」，優勝劣敗，強者稱王！
*超越夢幻物品，「絕世逸品」終極決戰裝備現世！
線上遊戲霸主，「英雄」全新戰役，光榮登場！
http://www.f4u.com.tw

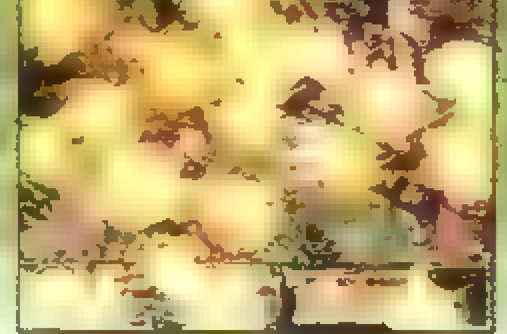
強烈節奏感的 Q SLG

自製靚可愛撼動大作！

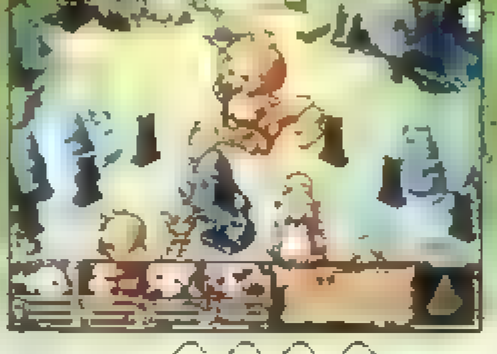




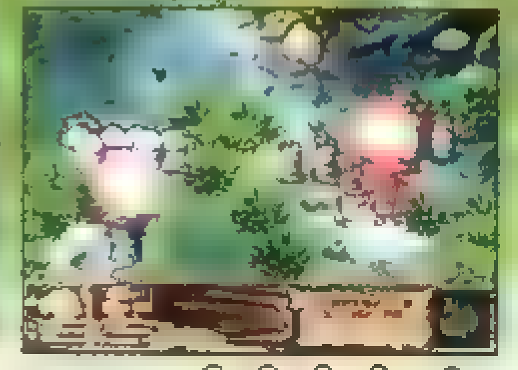
精采畫面：



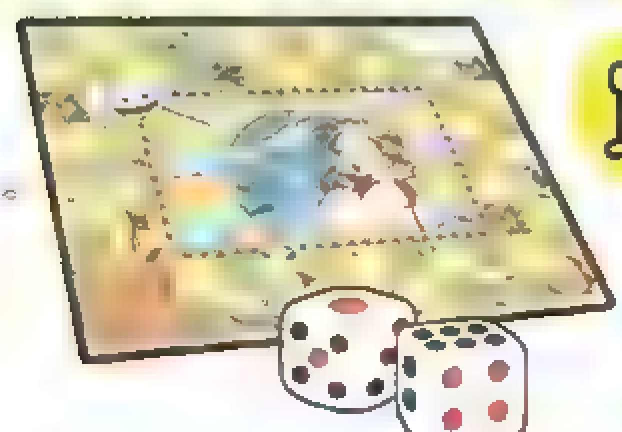
耐玩度：



流暢度：

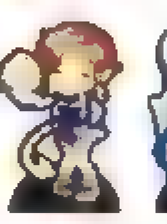


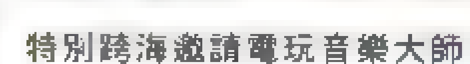
趣味度：



買就送 遊戲1+1



特別跨海邀請電玩音樂大師
冒險奇譚 I、II作曲家「岩垂德行」老師作曲，
以及曾獲日本聲優大賞 優秀賞「土屋亞有子」小姐
為奇蹟花園演唱片頭及片尾曲，為奇蹟花園增添光彩。

^O^/ 限定精美 奇蹟大富翁，貼心陪您熱鬧過春節！

製作/開發



台灣帝技爺如科技股份有限公司
http://www.tgl.com.tw


*2002/2月/2日可愛熱賣中!
奇蹟花園
Miracle Garden
新登價 599 元
You need new type game!!!
[主題曲]
[片尾曲]
遊・戲・原・聲・帶・同・步・上・市
請洽各大唱片行及漫畫精品店！
出版/發行
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.tw



鍊金工房
做出圖片了。
NT 399元 for Win.98/ME
2002年2月 的感動~
出版發行

臥龍與鳳雛

三國群雄傳

能得其一，可安天下
能攬兩者，所向披靡



暢遊三國世界必備手冊【超級無敵海景攻略本】
定價 NT$280



超低價
299


Hello Kitty
夢幻派對島
Fantasy Party Island
GAMEONE



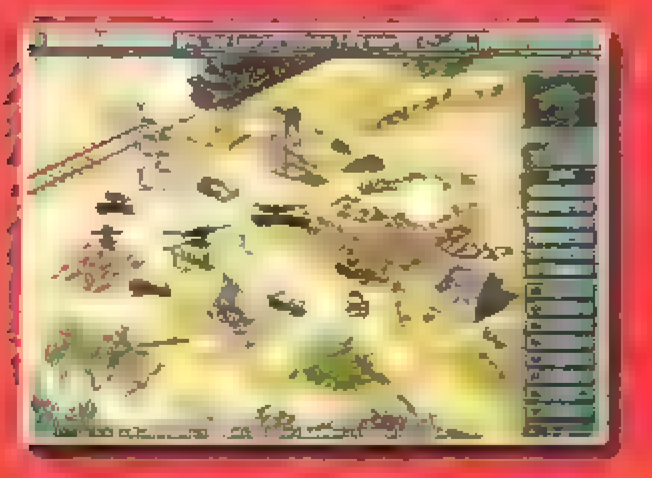


麻將聲中
最強人馬天天熱鬧賀歲

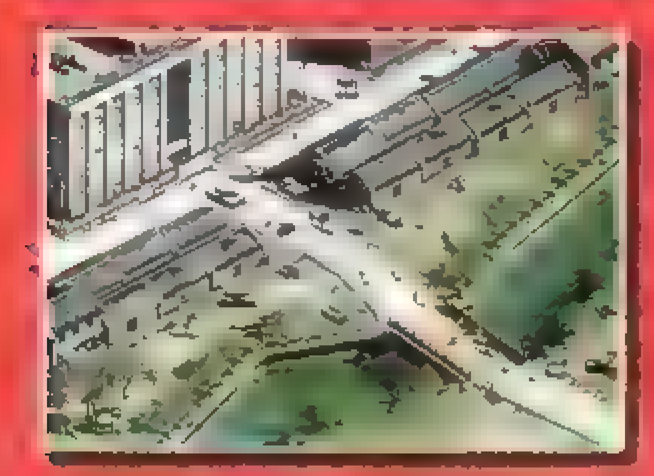
八年抗戰

THE WAR OF RESISTANCE AGAINST JAPAN

一部撼動人心的戰史經典，一段不曾磨滅的立志傳奇







一部融合戰術指揮與訓練養成的戰略遊戲！

戰略！訓練！編制！部署！指揮！

尼奧新春雙强打

少林麻將



一色連天．三元開泰．七花聚會

狀元探花．風捲殘雲．神眼通天

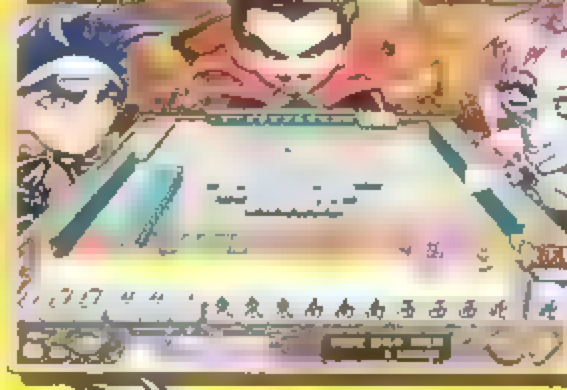
初登場
NT:299

各路好漢義無反顧！

爆裂特效撼搖牌桌！

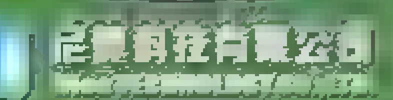
麻將史上登峰造極之作！

台灣十六張麻將



開戰中
NT:540





http://www.nieo.com.tw/

Nice Play




打造奇想都市
刺激、驚喜不斷，翱翔3D冒險空間、
建構夢幻新帝國。
重拾拓荒精神
深山野嶺、古都神殿、魔王迷宮……
滿足探險的慾望。
專屬夢幻團隊
法力高超的魔法師、驍勇善戰的武士、
身手矯健的神偷，任意諧成最精良的隊形。
對抗蠻族魔物
超猛魔法武器補給站，蠻族魔物通通殺光光。
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com


幻想城物語
Wisdom Magic Adventure
Fantasy Castle
RPG 即時戰略 策略管理 角色扮演
寵愛一身的城市建設遊戲
深埋地底的遺跡重見天日，邪惡魔物伺機伏出。
考驗管理機智、挑戰戰鬥指數，建構無限可能的奇幻世界。
手腳俐落的小偷，狂放不羈的武士，神乎奇技的魔法師邀您鬥陣，
領軍往屠魔大道放膽邁進吧！
在想像的空間，幻想點石成金，打造自己的理想國！

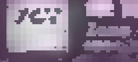
邂逅生命中第一次的「原」份……





第一部改編台灣原住民淒美愛情傳說的ARPG遊戲大作







全3D即時運算 廣闊場景無限延伸

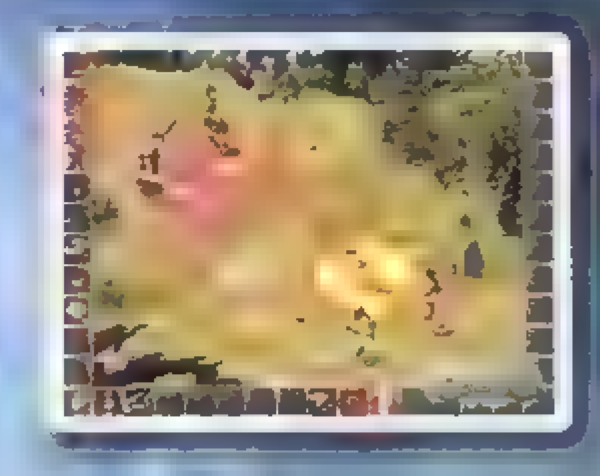
自然原料 任意打造上千種武器道具



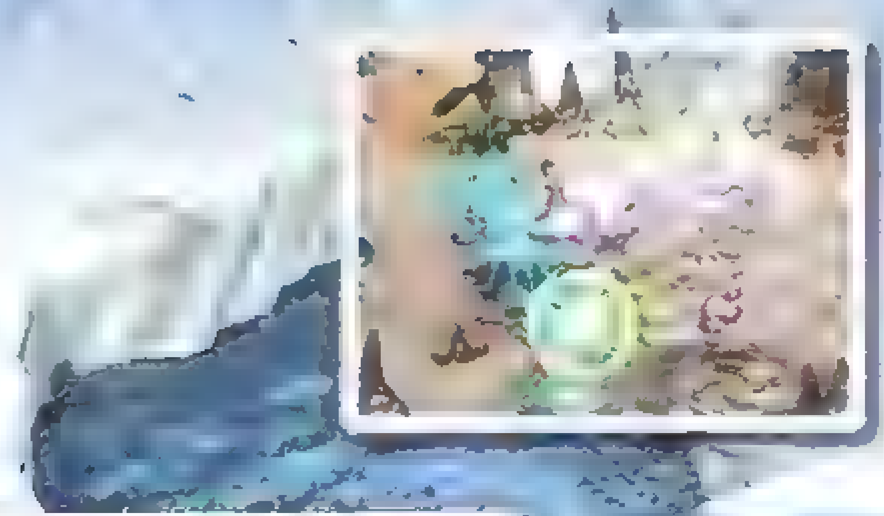


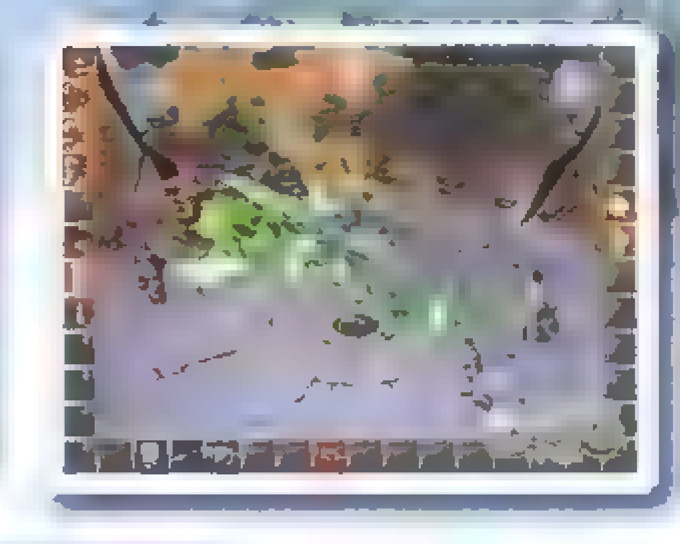
紫青飈九天 血劫染萬里
前世情未了 今生緣再續

前世，南海掌門、天宮樓主。
今生，少男鄧英、少女姚纖。
不變的真情，不變的心，
卻要面對同樣可怕的敵人--血神子！
前世，不幸雙雙犧牲！
今生，奇蹟能否出現？















- 前世今生 劍仙輪迴再續前緣
- 正邪鬥法 三界法寶各顯神通
- 擬真場景 仙境魔界對比鮮明
- 即時戰鬥 屬性剋敵考驗反應
- 靈珠系統 親手培養超強道具
- 紫青雙劍 合體威力血魔辟易

神秘多變的蜀山世界 永不凋零的劍仙傳奇

蜀山劍俠傳奇新章，仙魔鬥法衝突再現；正與邪、善與惡，化作萬千劍虹糾纏人間！！

蜀山外傳

A destined calamity of zu

紫青劫

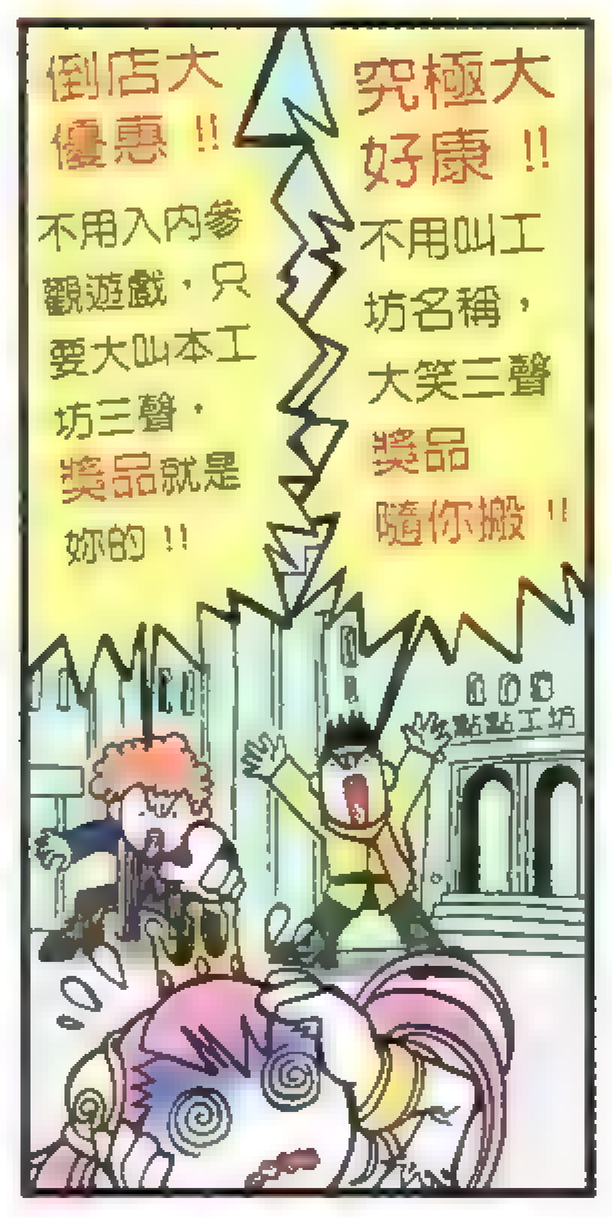
還珠樓主超凡入聖的妙想、天河倒瀉的筆力重現，蜀山劍仙再領風騷！

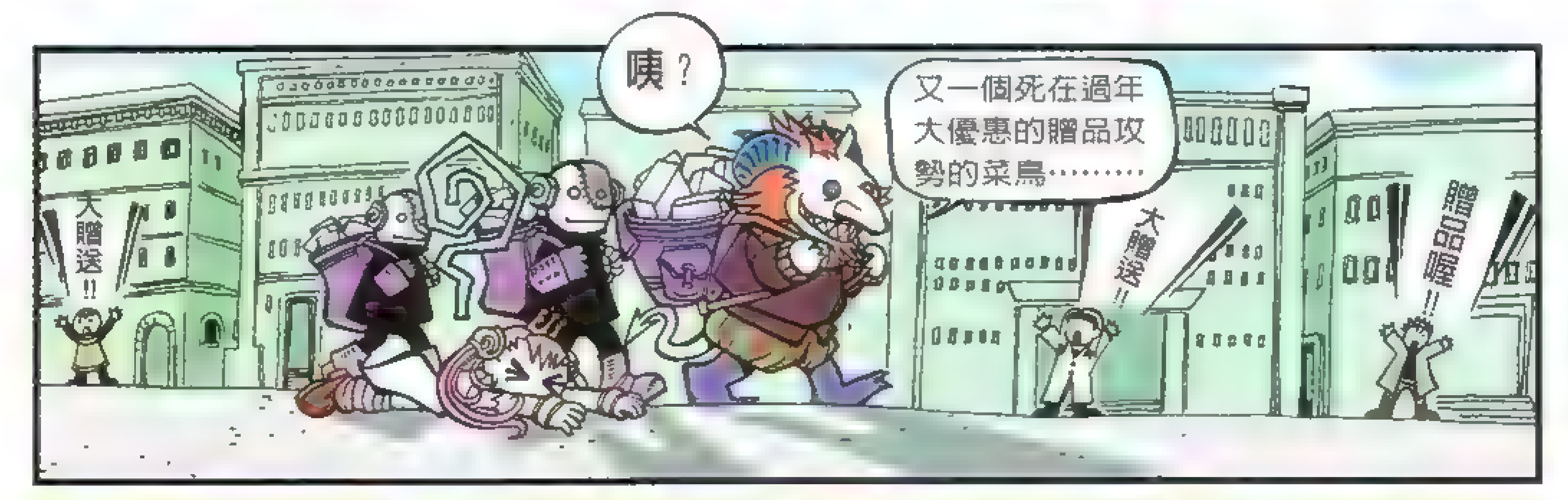

2002年農曆春節
最IN的RPG式大富翁
玩海賊 送寶藏
超IN好禮送給你
海賊獎：當紅炸子機 XBOX 遊戲器1台 市價：23000元
船長獎：黑色旋風機 PS2 遊戲器1台 市價：12000元
水手獎：七彩六塊機 GameCubebe 遊戲器1台 市價：9000元
※詳細參加辦法請參閱遊戲內說明書
研發製作
Http://www.fanone.com.tw/
E-mail:service@fanone.com.tw
香港代理
icon
ICON COMPANY
軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷


遊戲工坊


年關將至，各家工坊紛紛使出最高秘技招攬顧客
來唷!!
只要來本工坊參觀遊戲，回答三個相關的問題就免費送妳遊戲唷!!
不知道有沒有出什麼新遊戲?
……


快來喔!!
本工坊只要入內參觀，不用回答問題就送真金白銀紅包一個啦啦啦!!


倒店大優惠!!
不用入內參觀遊戲，只要大叫本工坊三聲，獎品就是妳的!!
究極大好康!!
不用叫工坊名稱，大笑三聲獎品隨你搬!!


咦?
又一個死在過年大優惠的贈品攻勢的菜鳥………
大贈送!!
大贈送!!
贈品喔!!

碧雪情天







預定推出日

＊研究製造所 首普樂翔 ＊販賣發售所 [illegible] ＊遊戲類型 動作角色扮演 ＊系統需求 P -300、64MB



想不到，想不到一個王朝的建立竟然也有妖魔牽涉其中，安德烈斯王國的開國是不是也會有這樣的情形呢？晚上就來夜探國王的寢室，說不定那些個妖魔正在騷擾國王的安眠，這時就是我該出馬的時刻了。你問我手上的鮮花是幹嘛的阿？那當然是順便去「探視」一下[illegible]納用的囉！

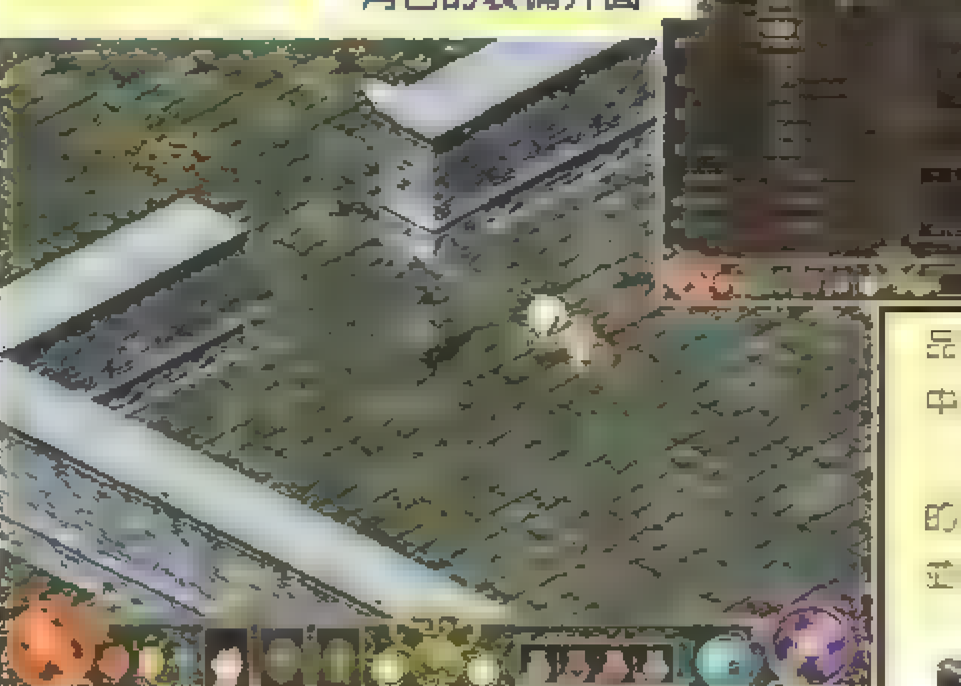
故事背景

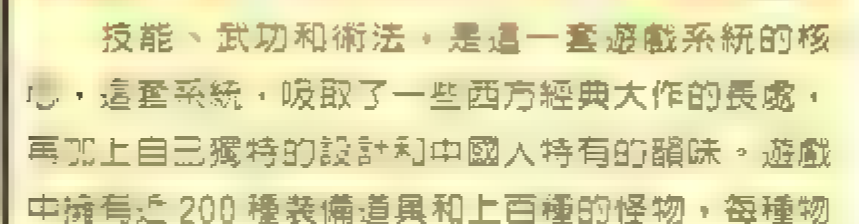
公元589年，隋帝國滅了南方的陳帝國而建立了新皇朝—隋朝。在統一的艱辛路上，除了一些忠臣良將的輔佐之外，暗地裡更有以刑天為首的妖魔一族幫助。在政局穩定之後，文帝楊堅不但令這些勞苦功高的臣子們卸甲還鄉，更以妖魔危害人間為由，請求天庭剿滅妖魔，於是天庭便派了蔽日下凡。在與刑天的戰鬥中，得知自己是受楊堅的利用來消滅刑天，一時的遲疑，蔽日只是把刑天給封印起來而未將之殺害。



過了十多年，被封印的刑天被名為水月妖姬的女性給釋放了出來，重獲自由的他，第一件事情便是尋找當代的天子，要回當初所約定的利益。此時的新帝楊廣受到水月妖姬與刑天的影響，以致政事荒廢且變得殘暴不仁，宰相楊素眼見於此，便發出密詔予退鄉的舊臣和各地的將領前來勤王。很不幸地，這個計劃被刑天得知，狡詐的刑天便想利用這次的機會一舉把這些潛藏的威脅一舉拔除，免除後患…在個純樸的小漁村中，生活平靜安逸的楚天舒，由於其先父曾是立下顯赫戰功的大將軍，這份密詔的出現，將為他的生活掀起大波瀾，故事也於焉展開…。




角色的裝備介面



遊戲結構

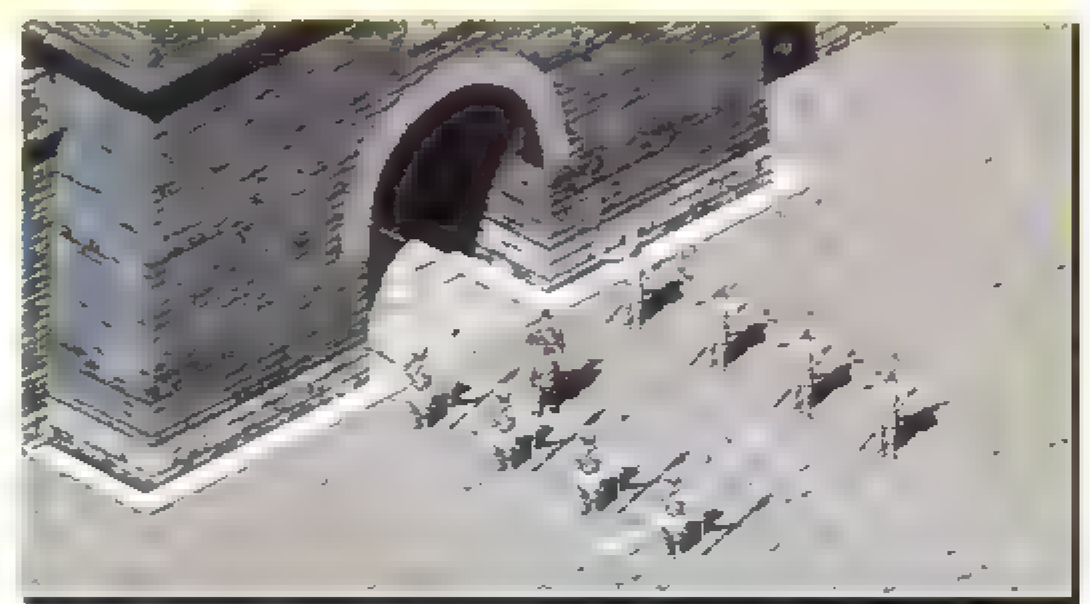
技能、武功和術法，是這一套遊戲系統的核心，這套系統，吸取了一些西方經典大作的長處，再加上自己獨特的設計和中國人特有的韻味。遊戲中擁有近200種裝備道具和上百種的怪物，每種物品和怪物都有細緻的描述，讓玩家在玩遊戲的同時感受到濃厚的中國傳統文化氣氛。

在遊戲中玩家扮演的主角身旁會有一位隨從，玩家能對隨從的裝備、行動等進行控制。隨從也會在過關的重點上給予提示，並在戰鬥中協助玩家。




美術表現

遊戲以成熟而穩健的技術將美術表現的淋漓盡致，遊戲中的場景按照真實比例構造，結合歐式RPG的真實感，並充分融合中國悠久的歷史文化氣息，且加入自己的特點呈現出大場景、大風格的表現。在遊戲中，您將看到非常熟悉的中華文物風情和一些典型建築，如：長城、大雁塔、秦王陵、趙州橋等等。



操控及輔助系統

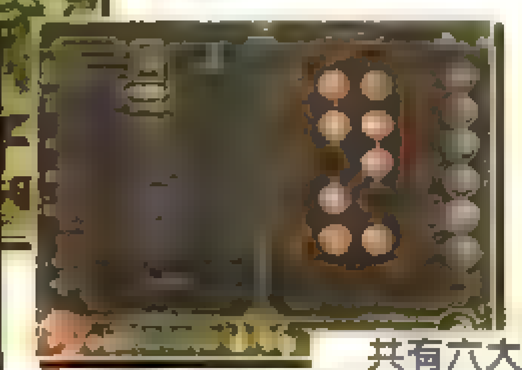
一套好的遊戲，良好的操控系統是非常重要的。《碧雪情天》借鑒了現有的 ARPG 作業系統，並適當的簡化和創新。在遊戲中，為了更加方便玩家瞭解遊戲、熟悉遊戲及進行遊戲，遊戲中將會提供一套完善的輔助系統，包括任務、技能、煉符及鑄劍等等，對物品道具也都有詳細的介紹描述。此外，遊戲有個特殊日記系統，可以讓您隨時看到主角的內心獨白，藉以瞭解遊戲背景、感受主角的內心世界。





人物的成長

在遊戲中還有很多體貼玩家的設計。比如：對於比較喜歡練功的玩家，在遊戲中不僅有很多支線情節任務，還有許多可以重覆戰鬥的場景來幫助升級；在遊戲中的迷宮也比較簡單；即使沒有小地圖的幫助也可以輕鬆過關；隨著遊戲的進程，以前出現過的很厲害的敵人在後面也會出現，但它還是原來的程度，玩家的能力提高後，戰鬥將會變得輕而易舉，充分體會到一種"成長的快樂"。



共有六大系統的特技、魔法學習選項

角色介紹

寒冰雪

18 歲，是天神蔽日與凡間女子美姬所生的女兒，是個外冷內熱的沉默女孩。一開始遇見了楚天舒，就為其直率、熱情的性格所吸引。她一直遊走於各地尋找自己的身世，但又由於對自己身世的未知，存在著一定的自卑心理。她十分羨慕楚天舒那種單純的樂觀情緒和勇敢，因為這正是她所欠缺的。

楚天舒

父親是為隋朝開國立下顯赫戰功的大將軍，由於楊堅聽信朝中奸臣的讒言而將其貶為庶民，於是帶著家人隱居在小漁村，最終客死他鄉，但也因此避過了複雜陰暗的皇室爭鬥，保住了家人性命。

由於父親的關係，楚天舒自幼習武，本來，正常情況下，楚天舒也許一輩子就是一個普通的漁民，但因為宿命的關係，使他走上了一條坎坷的道路…此時，楚天舒 17 歲。



系統選單



決戰江戶 BattleRealms

預定推出日

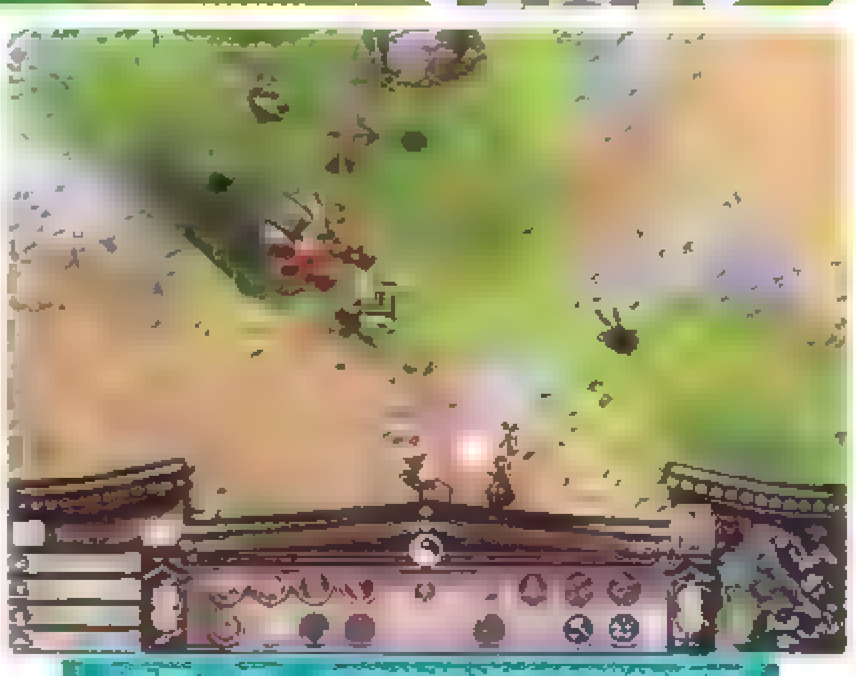
*研究製造所 Liquid Entertainment　*販賣通路所 大宇資訊　*遊戲類型 即時戰略　*科技需求 PII 400、64 MB



玩家有聽過什麼是RTE遊戲嗎？如果沒聽過的話，總有聽過RTS（即時戰略）這個遊戲類型，而且有許多玩家都對RTS的遊戲深深着愛，不過《決戰江戶》（Battle Realms）製作小組強調市面上有名的RTS遊戲並不是正確的即時戰略（real-time strategy），而是即時經濟（real-time economy，簡稱RTE），因為市面上的RTS都是以生產為遊戲主軸，遊戲勝負主要是看誰生產的快、生產的多，通常生產較快的玩家就是贏家，所以玩家就會去鑽研如何讓自己生產的更有效率，而了解技術樹狀圖就成為所有RTS玩家必做的功課，如此就忽略在戰場上的戰術、戰略應用，而辜負了原本“戰略”的本意。而由以前Westwood的舊成員所新創立的Liquid Entertainment公司，他們第一個遊戲是《決戰江戶》（Battle Realms），號稱可以帶給玩家一個真正屬于RTS的遊戲，讓我們來看看他們葫蘆內賣的是什麼膏藥。

帶有神秘色彩的山水畫風

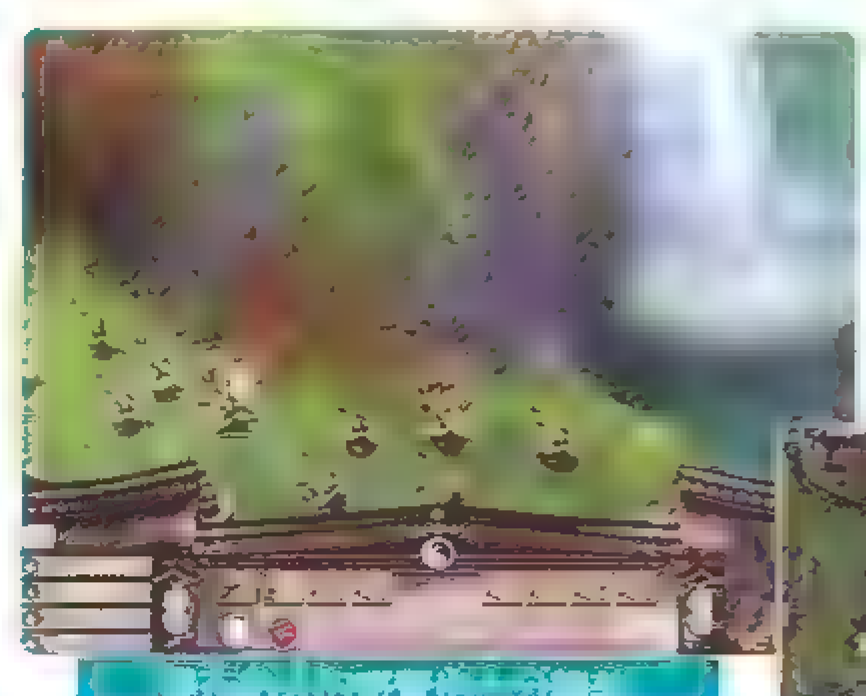
以神秘的古老東方世界為背景的《決戰江戶》，就是以如此別出心裁的大膽嘗試，因而受到來自各方的矚目。在歐美人士的眼中，東方古國往往是神秘且難以了解的，而這也正是他們對這類題材極度感興趣的原因。整個遊戲將架構在一個虛擬的世界中，感覺上有些類似日本古老的封建社會。此外將東方的武術融入策略遊戲之中，更是《決戰江戶》這款遊戲的獨特之處，細膩的人物、如同山水畫一般清新的場景圖…無論是華麗的武術效果或令人驚艷的魔法場面，都能帶來前所未有的全新感受。



戰略控制取代大軍壓境

相較於其他即時戰略遊戲，《決戰江戶》似乎更注重玩家對單位的掌控能力，而非以量取勝的人海戰術。遊戲中單位數量的上限，最多約40人左右。隨著時間的流逝，農民將會不斷地誕生，而人口成長的速度則取決於玩家當時的人口數量。人口越多，成長速率就越緩慢。因此以往那套慣用的戰略

大肆採集資源從事生產，湊滿整個畫面的最強兵種大舉壓境，在這裡是行不通的。想要獲勝，就必須更精密地掌控與操縱您的部族。所有的農民都可以透過訓練演化成較高等級的戰鬥單位，他們可以到不同的單位去受訓，演化出不同的兵種。嘗試使用各種建築物組合將農民進行訓練，正是《決戰江戶》吸引人的地方之一。值得注意的是，有些時候並非訓練越多次就越好。遊戲中每個兵種都有其專長與特殊能力，如何操控這些能力，並利用不同的兵種搭配出最佳的組合，才是主導一切的關鍵。



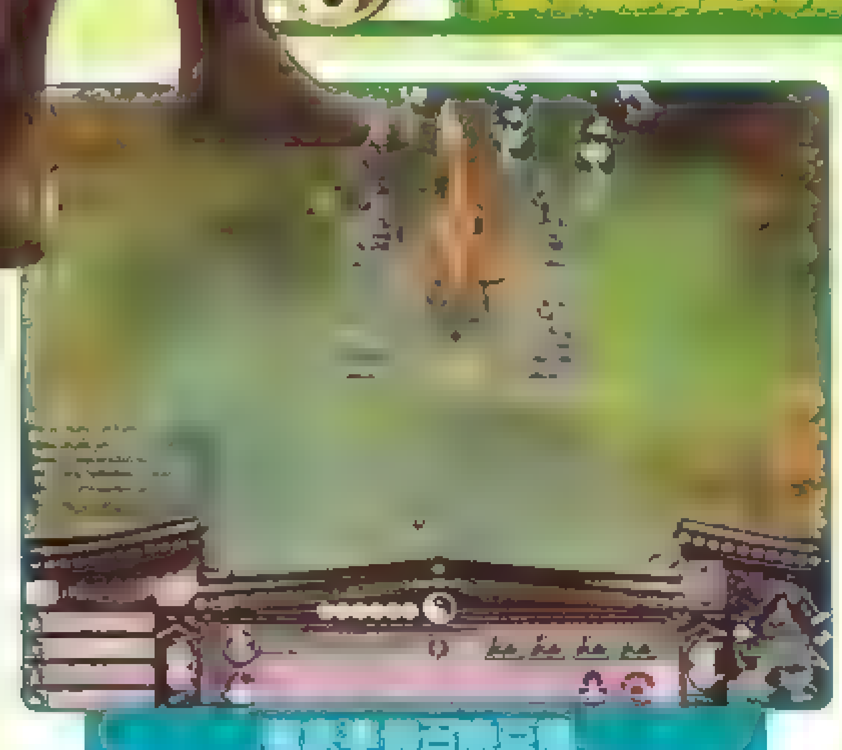


陰與陽互相制衡



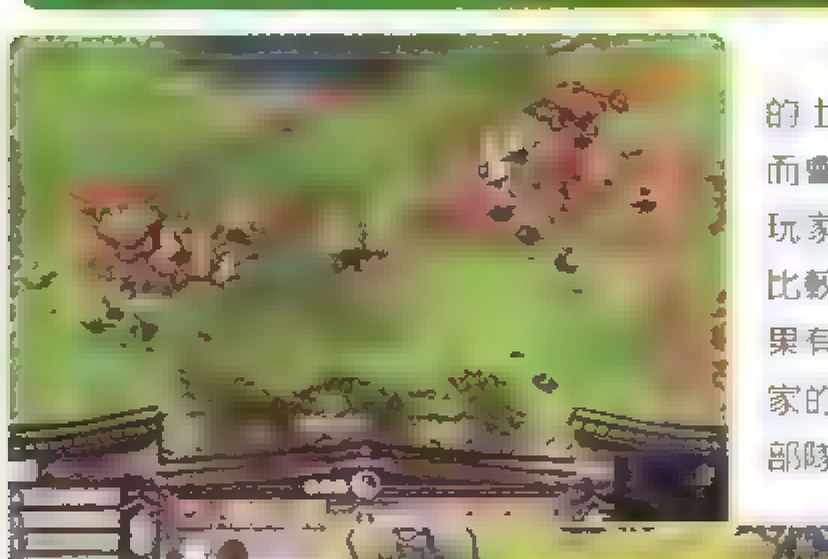
《決戰江戶》首次導入了中國陰陽平衡的觀念，玩家可以透過"善行"或"為惡"來增加陽點數與陰點數，每次最多只能累積到6點。這些點數將可以被用於購買技能與召喚上面。其中代表光明的「狼族」與「龍族」是使用陽點數購買技能，而「蛇族」與「蓮族」由於屬於邪惡派系，使用的是黑暗的陰點數。善行將會使陽點數增加，惡行將會使陰點數增加；而陰陽點數則會互相抵銷，就如同正負會互相抵銷一樣。這也間接地約制了玩家的行事作風，不得與所屬種族的屬性相抵觸。舉例來說，殺害農夫是一項"邪惡"的行動，會增加玩家的陰點數，所以玩家想要站在"善良"的那一方，就不能攻擊敵方的農夫。也就是說，玩家要隨時注意行動所造成陰或陽的結果，因為它會影響接下來的遊戲進行。

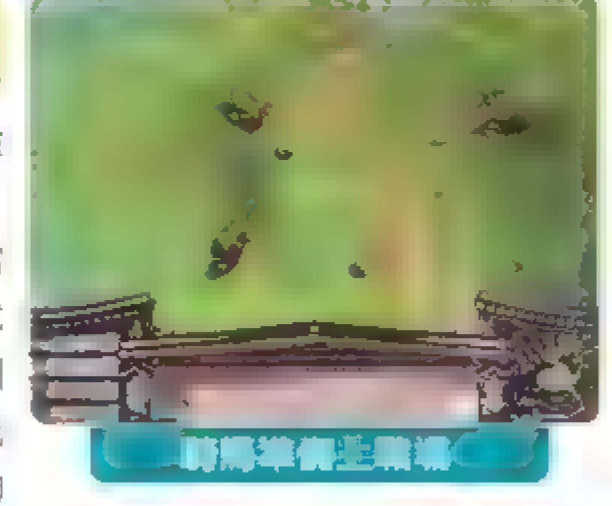
陰陽點數開啟特殊能力與召喚系統



當累積了足夠的陰／陽點數之後，就可以進行技能的購買或召喚。每座訓練設施多半都有數個不同的技能，可以用來提升該兵種的能力。有些技能則是用來對付特定的敵人所使用，因此視情況小心地選擇技能，才不會浪費了寶貴的陰／陽點數。就如同前面所提到的，陰／陽點數除了用在購買技能上，還可以進行特殊單位的召喚－英雄，其中也包括了各族的首領，就像「龍族」的Kenji，「蛇族」的 Shinja，「蓮族」的 Zymeth，與「狼族」的Grayback。在城堡(keep)建造完工後，您將可以在其中看到代表英雄們的圖像。此時只要耗費一些物資與陰／陽點數，便可以召喚英雄前來。英雄比一般的單位擁有更多的生命力與更強大的破壞力；而且通常會擁有至少一種的特殊技能。他們將會持續地協助戰鬥，一直到其身亡為止。且每個種族都有屬於自己的英雄。而「龍族」甚至可以利用陽點數召喚巨龍，給予敵人從天而降的震撼。

優秀的人工智慧





《決戰江戶》的電腦AI十分優秀，您的士兵並不會盲目的同時攻擊一個目標，而會選擇性地攻擊重要的目標。比方說當玩家攻擊一個城鎮時，電腦將會自行尋找比較具有威脅性的單位優先進行攻擊。如果有電腦盟友的話，他們還會懂得配合玩家的部隊進行夾攻，或與玩家聚集前線的部隊會合，等待您發兵時同時出擊。甚至在您大舉出兵，城內空虛的時刻調兵幫您防守！



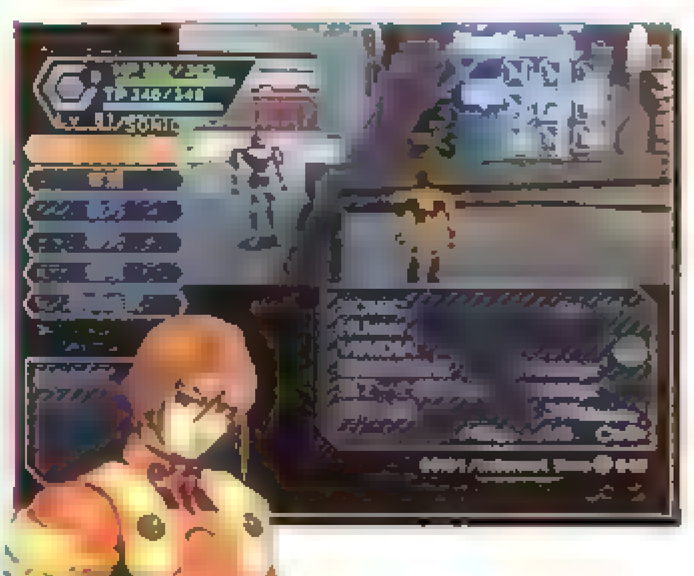
夢幻之星ONLINE Phantasy Star Online

預定推出日

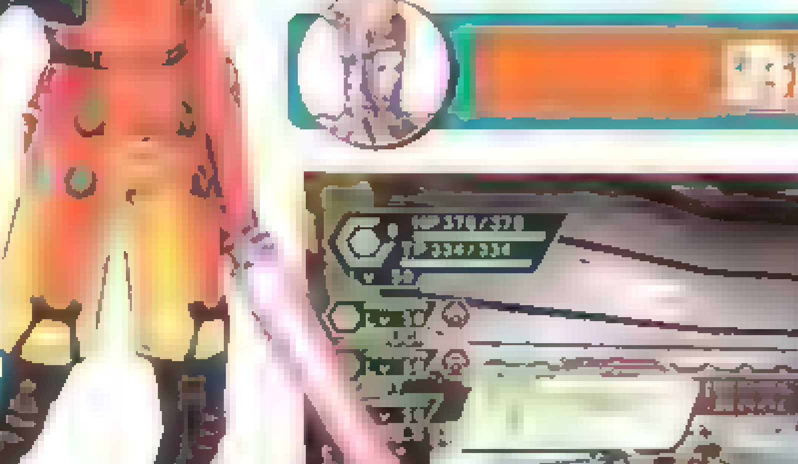
＊研究製造所 SEGA Sonic Team ＊販賣流通所 安興數位 ＊遊戲類型 線上RPG ＊秘技習成 未定



《夢幻之星 ONLINE》(簡稱PSO)是一款由SEGA公司出品的3D網路RPG它以其絢麗的畫面效果，設計完備的互動功能，表現出衆的多人模式，榮獲包括第五屆日本遊戲大賞和英國BAFTA網路遊戲大賞在內的15個獎項，至今為止仍佔據TV ONLINE GAME的首席地位。在今年的十二月，PSO將在PC平臺上正式與玩家們見面，讓各玩家有機會在自己的電腦上延續這個精彩世界的傳奇故事



在十二月推出的PC版，基本上是移植自DC的強化版本，也就是PSO VER.2.0版。PC版會對應家用PC一些獨有的功能，在畫面上大幅度地強化，並加上一些新的要素。而最特別的地方就是它包括有日文、英文、韓文及中文（繁體與簡體）等多種語言，並具備自動翻譯的功能。在安裝好遊戲後，玩家可以選擇想要的語言直接進入遊戲。多國語言的加入可以說是革命性的，這意味它最終將構築起一個超越語言障礙的網路遊戲世界，讓全世界的玩家都可以樂在其中。



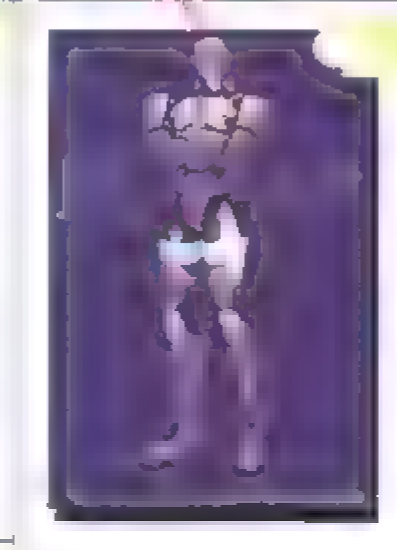
在PSO的世界裏面，提供了三種種族，三種職業共九種各具特色的角色可以讓玩家們選擇，在選定了角色以後，還可以設定該角色的髮型，膚色，樣貌等種種參數，讓每個玩家都擁有一個屬於自己的獨一無二的角色。

獵手（HUmar）

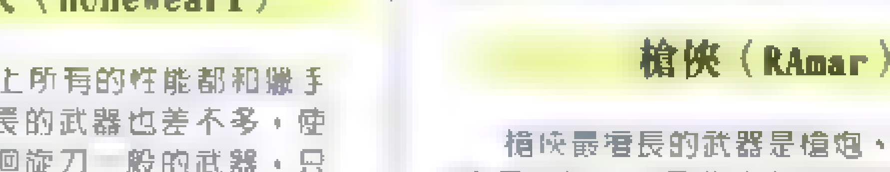


最擅長肉博戰，像光束劍等接近戰用的刀劍都能運用自如，擅長進行肉博戰，適合當作隊伍前列角色的職業。有一半的獵手是人工創造出來的，但是身體上的構造與現在的人類沒什麼兩樣。特徵是所有數值的成長都相當地平衡。會使用一些基本的回復系及攻擊系的超能力，相當適合初學者的一個角色。

機器獵人（HUcast）



這是由科學所創造出來的新型生化人，歷史比新人類還來得久，佔有一定的社會地位。為了與人類有所區別，因此禁止外加人造皮膚。"CAST"為所有生化人的總稱，特徵是生命力與防禦力很高，同時擁有發現陷阱的能力，但是沒有精神力，所以無法使用超能力。在所有的角色中，號稱有最大的攻擊力與生命力，可以使用所有接近戰的武器，可說是純為戰鬥而生的角色。



妖精獵人（HUnewearl）



基本上所有的性能都和獵手一樣，擅長的武器也差不多，使用的是像迴旋刀一般的武器，只不過這是女性的角色。雖然擁有較高的精神力，但是相反地生命力與防禦力則稍嫌薄弱，不過可以用各種超能力來彌補，必須根據戰況改變作戰方式，較適合中級者。

槍俠（RAmar）



槍俠最擅長的武器是槍炮、手槍及來福槍等為主要武裝，但是要成為這個職業必須先取得官方許可的執照。所有數值的成長都很平均。在攻擊方面，除了可以用槍炮作遠距離的突擊外，也能使用些許的回復系與攻擊系的超能力，適合中級者 擅長使用槍等火器的職業，對於遠距離攻擊相當得意 不過使用此種職業，掌握與怪物之間的距離感是相當重要的。



機槍兵（男性型）（RAcast）

生化科技所製造出來的槍俠（男性型），基本上所有的性能與槍俠都差不多，只不過這一型的生化人是專門製造出來突擊。生命力與防禦力都很高，也有發現陷阱的能力，但是沒有精神力，因此無法使用各種技巧，擁有所有角色中最高的命中率，所有的槍砲都能運用自如。



女機槍兵（女性型）（RAcaseal）

由生化科技所製造出來的女性型槍俠。所有的特徵與機槍兵（男性型）差不多，但是她的回避率稍微高一些，生命力與防禦力都很高，也有發現陷阱的能力，但是所有的生化人都沒有精神力，因此全都不能使用技巧。



妖術師（新人類）（FOnewearl）

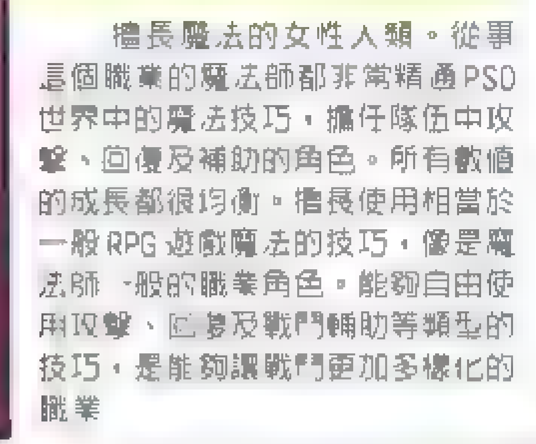
擁有所有魔法師的特徵與新人類的特性，全身的能力與精神力都很高，但是生命力與防禦力非常微弱，不過有相當高的回避能力，適合上級者。





魔術師（FOnewm）

是由生物科技所創造出來的新人類，由於遺傳工學大幅地增加了他們的身體各項能力，特別是精神力更是效果驚人。缺點是生命力與防禦力非常薄弱。擁有所有角色中最大的TP（Technique Point，技巧點數，使用技巧時會消耗該點數，相當於一般RPG的MP），所有的技巧都可學會，但是如果要成為戰鬥中的主角，必須盡可能地學會更多的技巧，適合上級者使用。



魔法師（FOmarl）

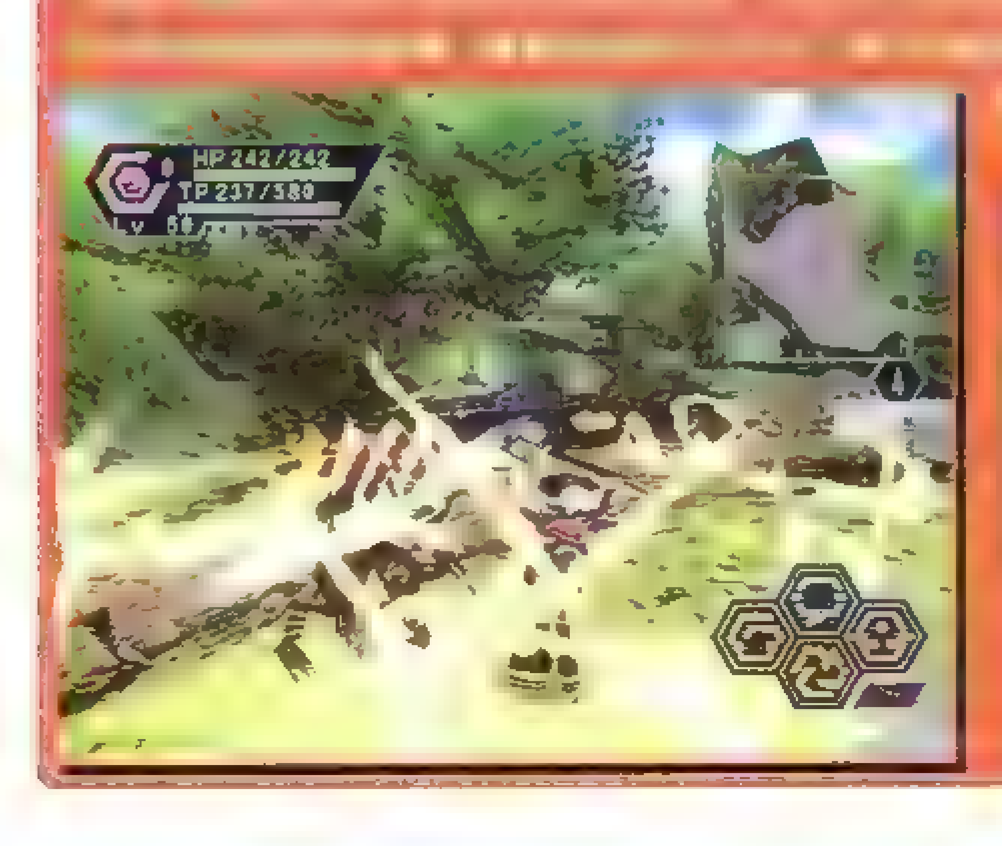
擅長魔法的女性人類。從事這個職業的魔法師都非常精通PSO世界中的魔法技巧，擔任隊伍中攻擊、回復及補助的角色。所有數値的成長都很均衡。擅長使用相當於一般RPG遊戲魔法的技巧，像是魔法師一般的職業角色，能夠自由使用攻擊、回復及戰鬥輔助等類型的技巧，是能夠讓戰鬥更加多樣化的職業



不同的職業決定了其特有的戰鬥方式。比如說獵人通常生命力和攻擊力高，可以使用各種武器，能力値比較平均，適宜近身戰鬥。相反地，巫師可以使用多姿多彩的魔法攻擊，但自身的能力就比較弱。玩家們如果覺得單人力量不夠，大可以利用遊戲的組隊功能來組織隊伍，不同角色間相互呼應，取長補短，如此一來，探險就輕鬆多了。

跟其他網路遊戲不同，ＰＳＯ的戰鬥採取的是動作遊戲的方式，即時在畫面上展開，玩家需要操縱角色躲避敵人攻擊，然後用組合攻擊和華麗的魔法終結掉敵人。這種戰鬥方式的好處是將練功升級和冒險緊密的結合在一起，讓玩家於遊戲過程中自然而然的就獲得了經驗，不會有枯燥練功之煩惱，從而達到輕鬆遊戲的目的。





至於「挑戰模式」則是網上連線裏的重點，在此模式裏，玩家的等級經驗都會從頭開始。然後要在盡可能短的時間內組隊將遊戲通關，從而獲得RANK稱號和黃金的特殊武器。當然，如果對戰鬥冒險感到疲倦，玩家也可以到虛擬的大廳裏面和來自全球各地的玩家聊聊天，鬆弛一下，又是另外一種樂趣。

石器時代3.0版：伊甸新大陸



預定推出日 2月

＊研究製造所：華義國際　＊販賣流通所：華義國際　＊遊戲類型：網路角色扮演　＊科技需求：PII、32MB

陸～石器竟然出現了新大陸せ！不僅新增了新的地域，更有各種的娛樂設施可以休閒一下，想不到遠古的生活會變得這麼多采多姿，這幾天就安排個假期來去過過原始人的生活吧！

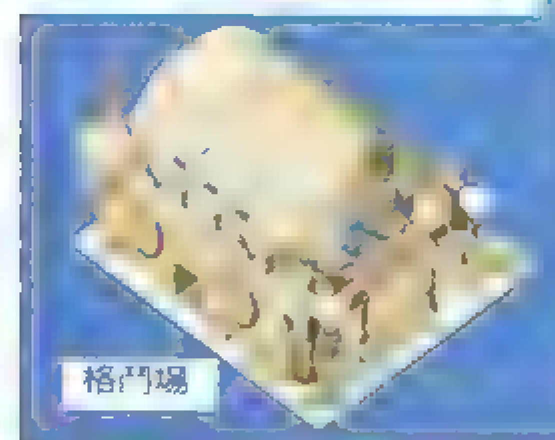
石器新大陸　伊甸的傳說



這雜道就是連接到尼斯大陸的交通工具

數千年過去，新大陸伊甸在四大精靈的守護下，文明日益發達，並發展了四大城市：地城－－塔耳塔、水城－－尼克斯、火城－－弗烈頓、風城－－亞伊歐等四個不同的區域。而這四大城市也因守護精靈的屬性不同，各自發展成其不同的特色，並尊奉四大精靈。而在最近十年中，伊甸大陸中央沙漠竟突然出現一新興地區～伊甸園，該區發展迅速，並擁有全伊甸最發達的文明，連休閒娛樂方式，亦絕然不同，成為所有伊甸人民最嚮往前去的地方。

在這幾千年來，伊甸大陸的存在一直是尼斯大陸上的不老傳說，有人說，伊甸大陸不過是一個虛無的傳說；更有人傳說，尼斯大陸上只剩下兇猛的寵物生存…種種不同的傳說，讓尼斯大陸的人們對伊甸大陸充滿著好奇與神秘之感，許多生長在尼斯大陸的人們，紛紛想要找尋伊甸大陸的存在，但始終毫無所獲。相同的，伊甸大陸上的人們，對於尼斯大陸一樣產生好奇，並也擔心被機械文明侵襲過後的尼斯，將會變的如何？就在伊甸園主人鍥而不捨的努力下，終於尋找到尼斯大陸，並建立了雙方的空中交通，新的傳說也因此而展開…



格鬥場

多采多姿的原始生活樂趣

寵物競速場

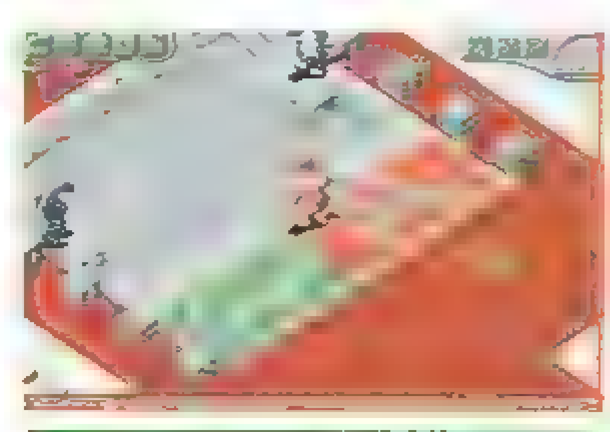
您知道在石器時代所有的寵物中，哪一隻寵物最俗辣、跑得最快嗎？寵物的速度與養育練功過程有無差別呢？在寵物競速場中，將由系統定時選出一組寵物比賽，並開放讓玩家下注，只要您猜中，即可獲得倍數成長的獎金。



要買哪一隻贏呢？傷腦筋

[illegible]

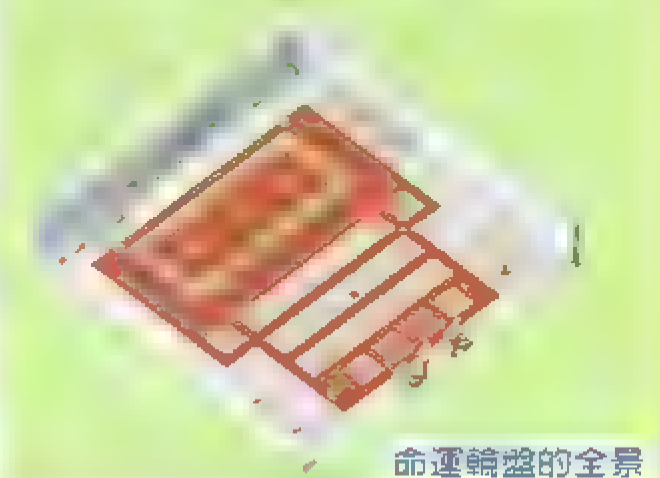
一般的十八豆仔，您應該有玩過吧！現在在伊甸園中的賭場一樣可以玩到唷！玩家可自由選擇點數及大小在大型的地板上來下注，只要猜對由寵物擲出兩顆十八豆的點數，即可獲得雙倍的獎金唷！



嗯～要押大還是押小呢

伊甸園賭場－命運輪盤

嘿嘿～沒到過拉斯維加斯的賭場，應該也看過輪盤的樣子吧！這裡的輪盤可是跟一般的輪盤不一樣喔！一般輪盤可是由白色圓球來滾動的，但是這裡的輪盤可是特別安排寵物在此獻技的喔！一貧如洗的你，也有可能一夜致富喔！



命運輪盤的全景

伊甸城市簡介

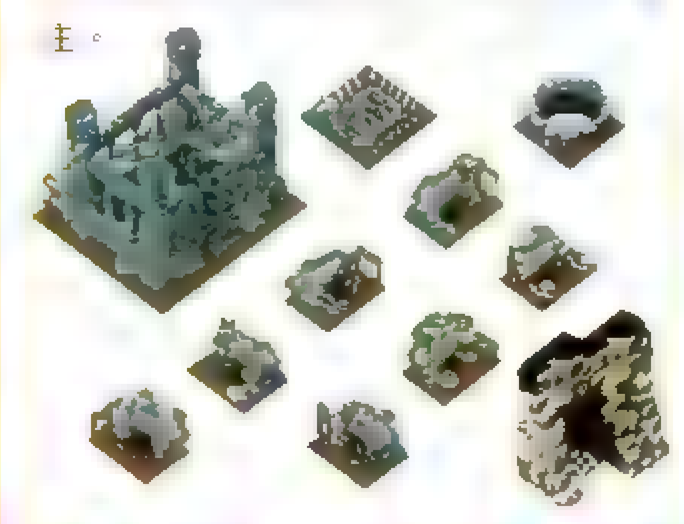
伊甸園

位為伊甸大陸的中央，它還是一片沙漠，經由特殊的力量在荒漠的中心裏中建立一座繁華的城鎮，伊甸園本身擁有了伊甸大陸最高的生活水平與技術，在園內的人民是來自於四城的旅客。



[illegible]

處於地底的地城，整個城像是地下螞蟻窩的形式，而有錯綜複雜的通路與密道。溫度都保持在涼爽濕冷的狀態，穿著也都以所摘取的葉子跟穿山甲皮為主。



[illegible]

座落於一個高台上的風城，長年颳大風使得當地缺乏生氣，到處是乾枯的草原與枯木，人民就居住於一棵棵較大的樹木內部，藉著樹木厚實的內壁抵擋狂風。人民穿著以獸皮(樹皮)連帽披風為主，只要披上，便可以擋過風寒，也可以鋪在地上當毛毯使用。



火城－弗烈頓

火城建築於一座火山附近，跟精靈關係亦是最為密切的一族。人民相當的崇拜火精靈，為他在火山上設立了祭壇，人民相信火精靈具有強大的威力，並為他設立了永不熄滅的聖火，學習力量的風朝，所建築的東西多以壯觀、大、堅固為特色



水城－尼克斯

水城座落在水面上，道路是以大王蓮或是大型葉片的葉子排列而成，極為發達的水城，有很多藝術品的產生，房屋與日常使用的物品都有較多的裝飾，所販賣的特產品也以飾品為主。



註：此次開放的範圍只包含伊甸園的部分，地火水風四城將在第二階段才開放，時間約在四月份左右

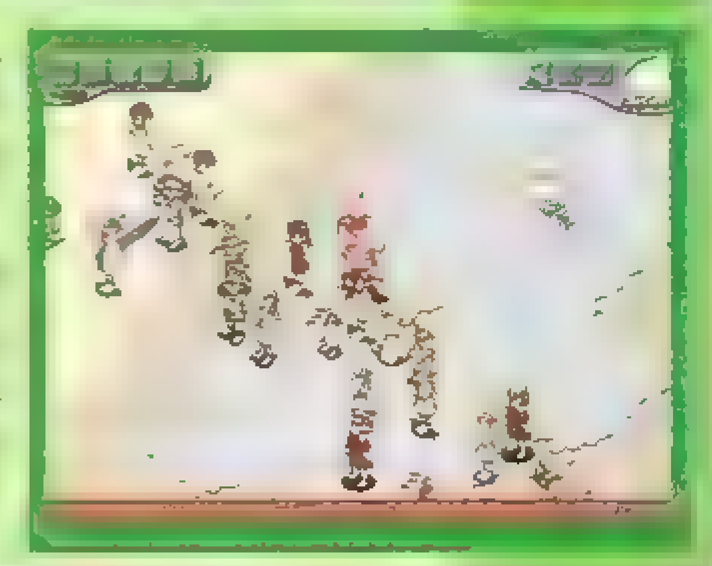
最新寵物炫麗出場



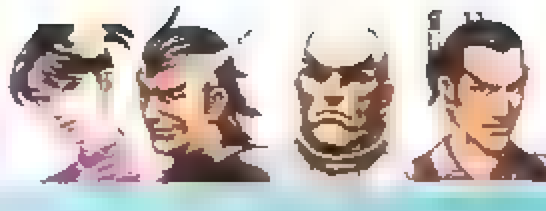
動物園裡有著各式的珍奇異獸唷

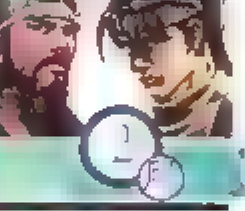
多樣造型NPC閃亮登場

NPC是線上遊戲不可或缺的靈魂人物，他們背負著非常大的使命。故事的情節、事情的起末、任務的提示等，都需要靠這些可愛的人物為我們服務滴！這一次不同型態的四大精靈、造型亮麗的唱歌少年、看似邪惡會巫術的算命師、英勇挺拔的戰士、胖嘟嘟的食神料理師、狂野的牛仔小辣妹…等，哇～這麼多造型的NPC要讓你眼花撩亂！



三國群俠傳





預定推出日

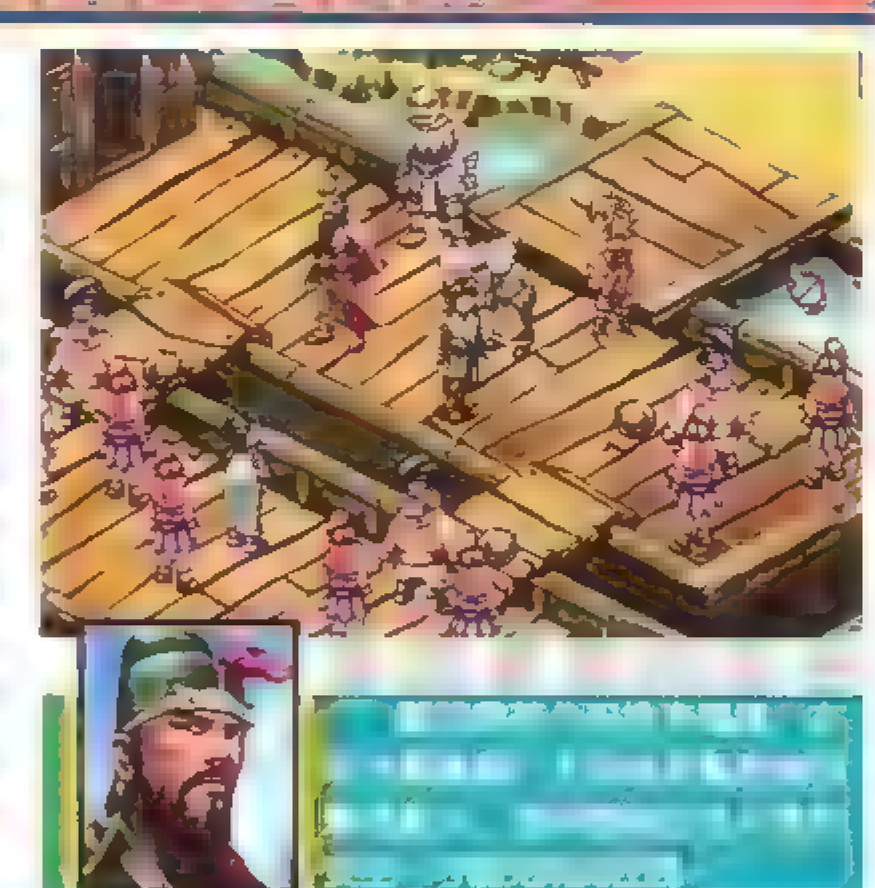
＊研究製造所：東方演算　＊遊戲類型：角色扮演　＊販賣流通所：智冠科技　＊配備需求：P II 266、64MB

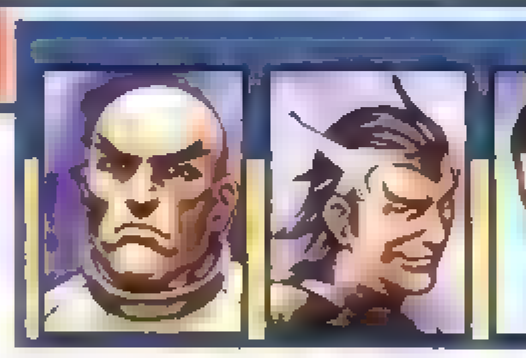


金庸群俠傳、武林群俠傳真是好玩，創造出屬於自己的傳奇故事，讓人總是樂在其中。現在同一系列又將再推出「三國群俠傳」了，承續自金庸、武林的高度自由劇情，玩家這一次可以在遊戲中不分先後的選擇各式三國事件，幫三國英雄解決各樣疑難雜症，並集結自己最喜愛的三國英雄，組織心目中理想的[illegible]團隊，一起收集九鼎、打倒董卓，將歷史歸序！

時空大亂序

由於仙人們誤用了顛倒時空的法術，本欲將劉備、孫權與曹操等三名具天命之象的王者出生的時空錯開，卻也因此解開了上古魔神—「刑天」的封印，不但導致刑天與殘暴的董卓合體危害天下、三國君主不知所蹤，而且原本應該叱吒風雲的三國名將們，也個個跑去躲起來了！所以遊戲中為了讓歷史恢復秩序，玩家所扮演的未來少年，必須在浩瀚的神州中一一找出躲藏的三國武將，讓他們各歸本位，重現三國時代的英雄風華。玩家必須完成各種不同的任務，才能解決各路三國好漢的問題，像是關羽必須帶著父母，闖過敵陣回到蜀國、黃蓋必須掃平鄉里的山越之亂等等，可都是不簡單的考驗喔！

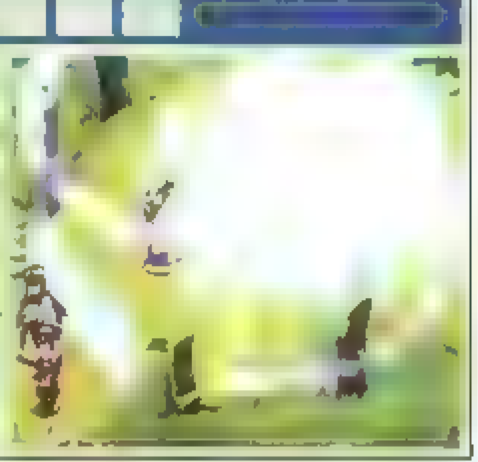






吳國猛將黃蓋，隱居鄉里之間，主角必須打陪同黃蓋打退不停侵擾鄉里的山越人，黃蓋才會回吳國覆命。

智勇雙全的陸遜，因追擊劉備而受困於諸葛亮所設的八陣圖中，要想他回歸本命，必須先讓諸葛亮與主角同行才會順利。



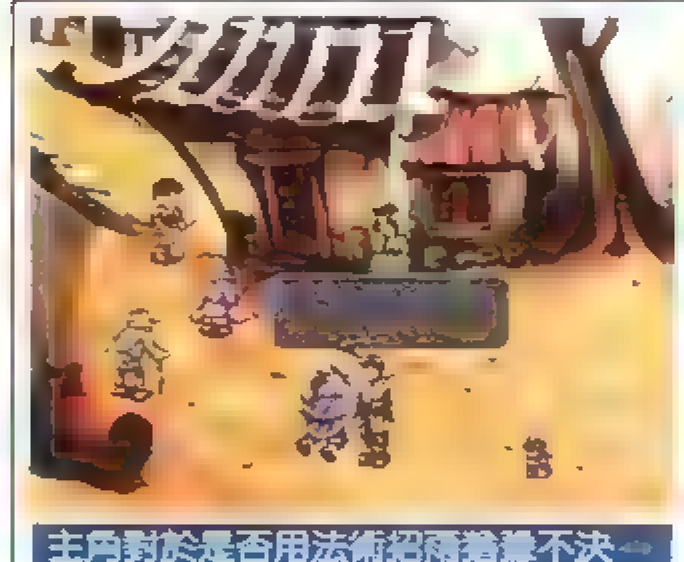
開放式地圖

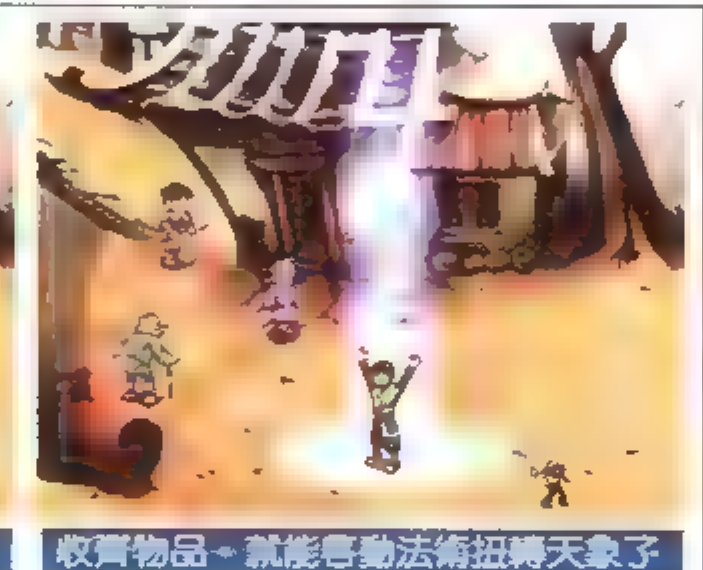
「三國群俠傳」採取像「金庸群俠傳」一樣的劇情任務與大地圖模式，玩家不必依照強制的順序執行任務，而任務也毋須全部完成，只要達成一定的基本條件即可，而隨著階段性的任務完成，大地圖會逐步開放，所以遊戲雖具自由度，但是還是有一定的次序可尋的。玩家必須在三國中的任一國家，找回6個武將中的4人，才能進一步獲得線索，找回不知所蹤的劉備、孫權、曹操等三位君主，完成神聖的使命。而遊戲的最終任務——尋回太古九鼎，當玩家完全收集完畢之後，會有什麼事發生？就有待玩家自己體驗囉！


在鐘山密林道中遇到鎮山猛虎






主角對於是否用法術招雨猶豫不決


收齊物品，就能啟動法術扭轉天象了

開創新自我　英雄狗熊由你選

由於在遊戲中任務解決方式有非常多，如賄賂、打抱不平、逃跑、直接打、投降等等選擇，而不同任務的解決方式，也將影響主角智、仁、勇等屬性的成長。隨著不斷的作出選擇，便會漸漸累積出主角的性格趨向，而只要憑良心做選擇，也可以顯示出玩家自己的性格趨向。不同的性格可以吸引到不同類型的三國名將成為夥伴，例如勇氣值高、但智慧值低的玩家，可以吸收到一些猛將型的夥伴，因為大家都比較「土直」，所以比較處的來嘛！而因為人多


裝人頭的盒子

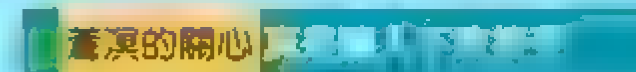

見識一下

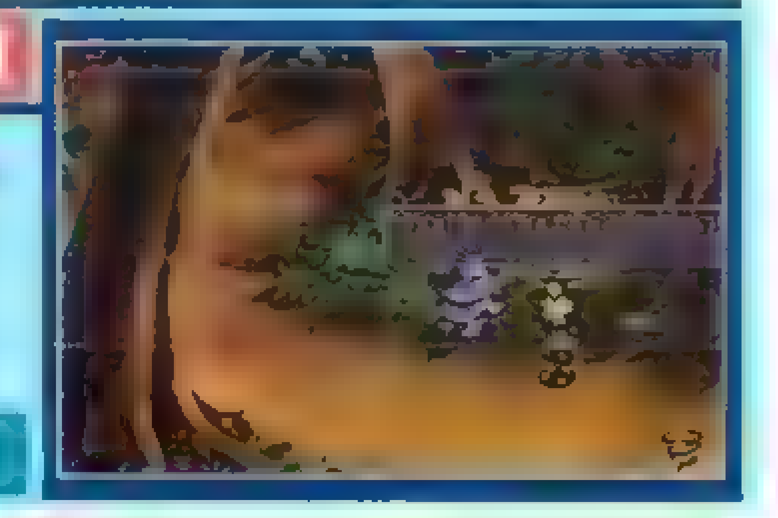

個性會影響

好壯膽，在夥伴的影響之下，主角的勇氣值也會隨之額外增加，當然，夥伴離開時額外增加的部分也會直接扣除，所以隨著任務解決方式的選擇與夥伴的加入，將會使主角與隊伍的屬性往某一個方向成長，玩家想要召募怎樣的三國英雄加入隊伍呢？在遊戲中的一舉一動，可千萬要好好的三思而行才可以喔！

小鬼尾隨

為了不要讓獨自上路的玩家太過孤單，遊戲中更為玩家設計可愛的三國嚮導－小鬼「蒼冥」，在任務進行中不斷的給玩家提示、出鬼主意，但是由於「蒼冥」一直希望主角可以死掉，好一起到陰間作伴，所以對於他的建議玩家可要好好考慮喔！而蒼冥和玩家一路上的嘻嘻鬧鬧，有什麼事有個商量的對象，也讓整個遊戲過程更活潑、更有趣！

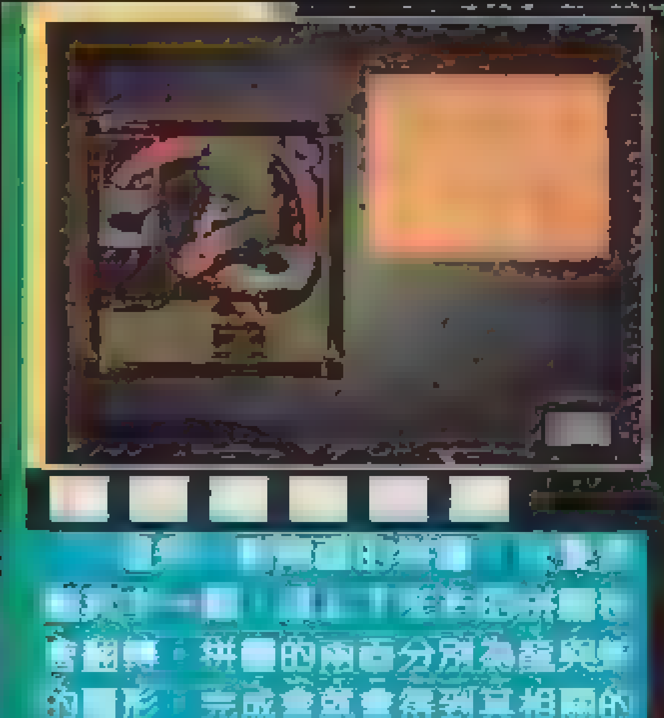

蒼冥的關心



豐富小遊戲　讓你玩得不亦樂乎

此外，遊戲中還有相當豐富的小遊戲來增加趣味性。除了像擲骰子這種單純的增加娛樂效果與收入的小遊戲外，為了得到特定的武器如青龍偃月刀、丈八蛇矛，或解決特定的任務，也必須通過小遊戲的測試與考驗，例如以旋轉拼圖獲得青龍掩月刀，或過八陣圖小遊戲，救出被困其中的吳國名將陸遜，各式各樣的小遊戲都是一項小小的智能與運氣考驗。不過這一次遊戲改良了「武林群俠傳」的儲存方式，玩家可以隨時進行儲存動作，到時候save、load大法出，多試幾次就一定不會有問題的啦！


要解開八陣圖[illegible]須完成的小遊戲，[illegible]中共有五種顏色代表五行，八種造型代表八[illegible]，[illegible]放在左上方石盤正確[illegible]過關


[illegible]拼圖[illegible]，拼圖的兩面分別為龍與[illegible]的圖形，完成者就會得到其相關的[illegible]

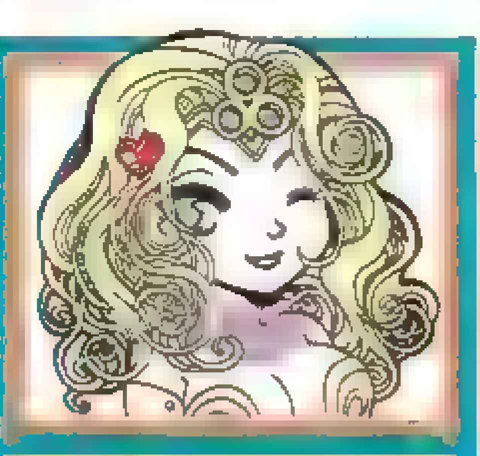


[illegible]

萬王之王資料片：光神甦醒

預定推出日 

＊研究製造所 雷爵資訊 ＊販賣流通所 華義軟體 ＊遊戲類型 線上角色扮演 ＊硬體需求 P 200、32MB RAM



《萬王之王》最新的資料片《光神甦醒》，即將要在2002年寒假面世；相對於其它線上遊戲，這個頂著第一個台灣自製線上遊戲光環的老字號，從1999年推出到現在，也不過出了一個《乾隆皇朝》的資料片。在各家線上遊戲紛紛出籠之際，雷爵資訊為了提升產品的競爭力，特別規劃了最新的冒險區域跟任務，同時對遊戲設定重新做了調整；這一番大動作可以看出雷爵重新佔有市場的決心。

新增加的區域及任務

根據少雷娜手邊的資料，在這次《光神甦醒》的資料片中，將包含"寒冰島"與"光神陵寢"兩個地圖及相關任務，本文分別介紹如下：

寒冰島位於伯格拉美亞大陸的東方，是個極寒之地，島上直人煙罕至，不過卻是不折不扣的寶藏大本營。玩家首先要先到寒冰港找一個漁夫，在解決他的難題後，漁夫才會冒險把你帶到寒冰島。接下來的就是一連串的冒險，建議要多人合作前往喔！任務會隨著打到每盔頭子而結束，聽說可以獲得不錯的裝備喔！

"光神的任務"是這資料片的主軸劇情，劇情圍繞在亞伯里亞王室郡主"碧‧亞伯拉"（"愛爾達‧亞伯拉"的長女）身上。生性活潑好動的碧，在浮冰港事件後四處遊歷，劇情將發展到碧誤打誤撞地闖入光神陵寢，並將光神喚醒了，而玩家在遊戲中也會經歷這段過程。



可增加幫手的寵物系統

當玩家喚醒光神後，將可以學到名為"光之守護"的技能，這技能可以將水晶的能量用來將生命體，將之封印在封魔石內，再經過一番訓練之後，該生物可以被馴養，而成為服從命令的寵物。或許這是《萬王之王》為了因應目前的線上寵物風潮，所建立的新寵物系統吧！

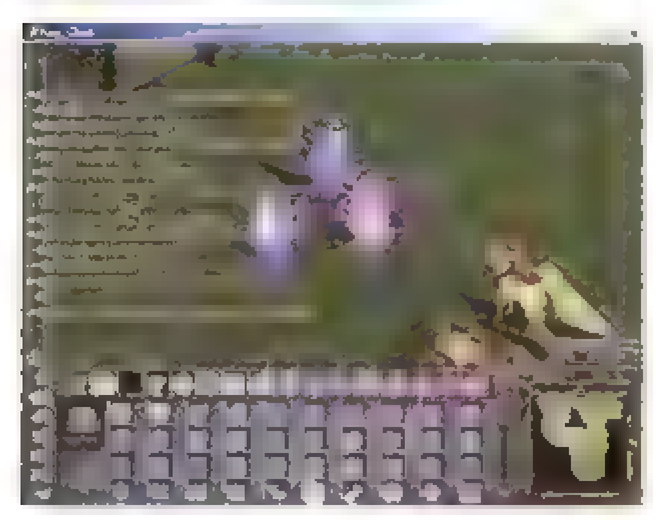
寵物系統跟之前的"召狼術"或是"黑暗之門"等召喚魔物的法術，可以說是全然不同的東西。玩家一次只能召喚一隻寵物，而且若沒有正式的下線離開的話，寵物可是會不見的喔！至於能不能在遊戲中交換寵物，聽說還在規劃中，但這是有可能的喔！





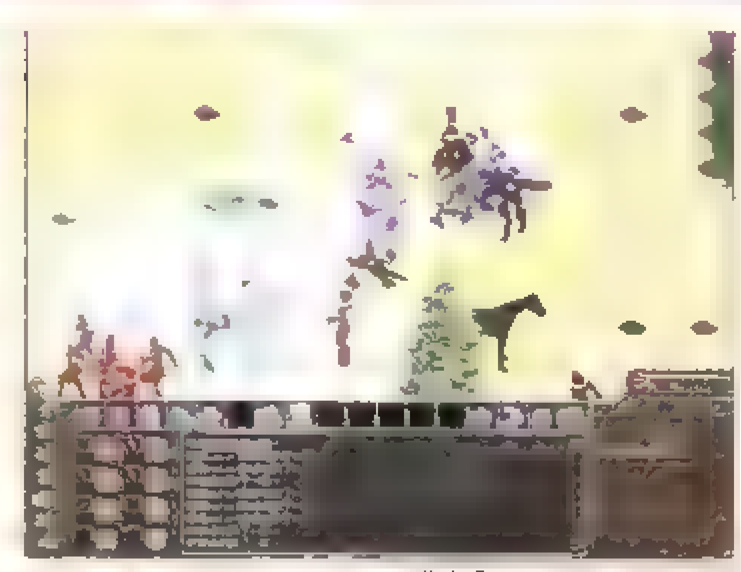
重新規劃的國戰系統

在《光神甦醒》這個資料片中，雷爵更是把《萬王之王》的國戰系統做了不少調整；首先是增加"野戰系統"，兌現了之前雷爵要做國家城門 Gate 的承諾。在國戰野戰的諸多地圖中，雙方都會各佔據一個Gate，玩家可以帶國家的士兵打野戰，攻佔對方的Gate後，戰爭就會轉移到敵對方的國家領土，並進行下一波的攻城戰。如果是一打多的話，一但到了地圖邊緣，就會有選項詢問要進攻哪一個宣戰國喔！



▲被妖靈之鞭束縛了！

新國戰規則一覽



▲威力強大的法術攻擊

1. 野戰地圖上面會有一道關卡作為守城的憑依，攻方得先破壞守方的關卡，才能進入主城地圖
2. 野戰地圖的南邊邊緣與主城地圖的北邊邊緣相接連，人物一旦走到固定點，就會被傳送到到對面去
3. 如果A國同時向多國宣戰成立，當A國玩家走到邊緣時會出現介面，讓A國玩家選擇要往哪一國持續攻擊
4. 一旦宣戰成功，國家時空門將自動關閉，只有國民或盟國國民可以進入自己的國家
5. 依照國家研發關卡等級，會增加破壞的困難度，關卡等級越高，關卡的HP和DB也越高
6. 國家關卡的攻擊只能受到物理攻擊的影響，法術攻擊將無效，不過特定的法術仍然有攻城的效果
7. 在戰爭期間，雙方無法使用recall指令，定位術也會無效；也就是說，只能慢慢移動或前進到敵人的陣地

礦坑爭奪戰

如果玩家看過坦格拉美亞大陸的歷史，應該會發現在聖勒拉下方有個水晶原礦區，這裡是整座城水晶的來源，整個光神帝國也是從這裡出來的。當年水晶事件發生後，亞古里亞的勢力也從此與該城區消失了，之後整個坦格拉美亞大陸就者亞古里亞全盛勢力形成，進入了第三爭霸的時代，具有特殊資源的三個原礦區，便自然的成為了兵家必爭之地。

《光神甦醒》的資料片中一共開放了三個礦坑供玩家爭奪，只要要在遊戲中佔領礦坑，得動員國家的力量進行組織戰；因為在礦坑爭奪戰中，玩家不但要面對據守在礦坑內的敵人外，還要小心亞伯里亞士兵或是其他勢力的攻擊……在擁有了礦坑的所有權後，玩家會有一段安全的時間進行採礦的動作；同時也要養精蓄銳，因為一旦時間到了，玩家得為了保住礦坑的所有權而奮戰



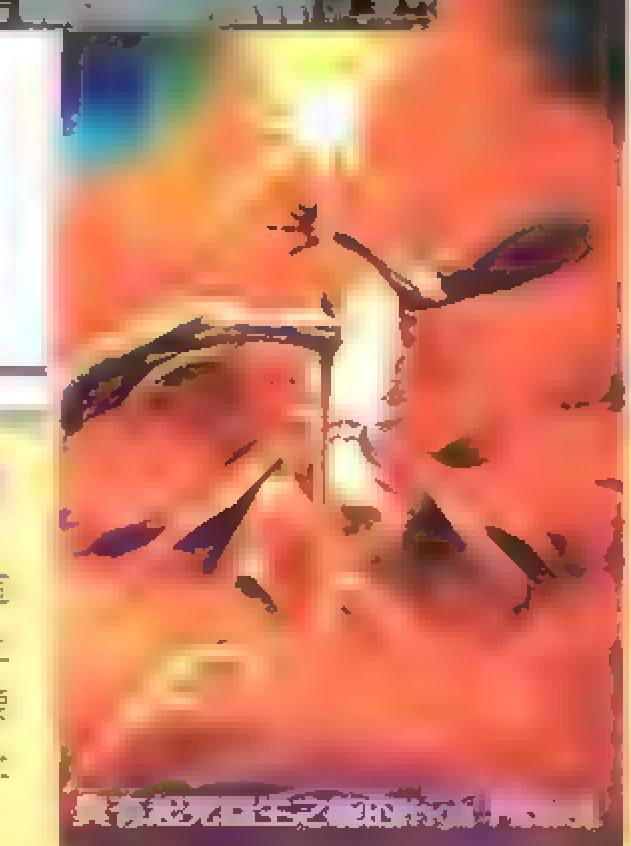
▲哇！被怪物圍毆了

礦坑爭奪戰可不是一般的打打殺殺而已喔！玩家一旦佔有了這些礦坑，就可以利用礦區內特殊的魔力來製造出更棒的裝備，但由於這些裝備的屬性都相當優秀，所以無法複製，取得方法也很稀有。所以要讓國家更強大的話，就多多準備礦坑爭奪戰吧！

◀為了死守礦坑而奮戰

貨真價實的資料片

關於這次《光神甦醒》的資料片，官方認為它才算是"《萬王之王》第一個正統的資料片"，因為上次所發行的《龍之谷重新》資料片，雖然當時是開啟了與線上遊戲合作的先例，但整個故事背景與舊版《萬王之王》的主線有所落差，所以想要見識《萬王之王》真正風格的玩家，如果喜歡看《萬王之王》的歷史背景，相信玩起來會更有感覺喔



致命武力2～重生



預定推出日 2月

＊研究製造所：漢堂資訊　＊遊戲類型：戰略角色扮演　＊販賣流通所：智冠科技　＊科技需求：PII 300、64MB



上個月招募了鬼兵部隊還是打不下魔王洞窟，真是氣人>_<，我需要更強大的力量…嗯～這架「獵人」看來很猛，趕緊來去凹一台來，這回非把洞窟剷平不可

角色扮演的劇情張力



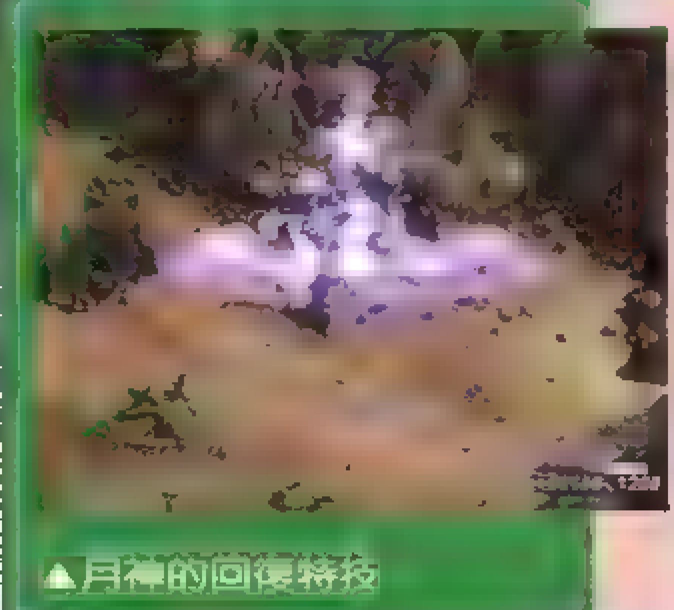


或許是幽城的RPG經驗，讓製作小組對於角色扮演型態的佈局頗有心得，在《致命武力2～重生》中，製作小組試著顛覆傳統玩家的思維，讓「精采的SLG戰鬥內涵是劇情進行所需的過程」，故事與劇情發展將引領玩家進入遊戲的另一層領域，故事劇情的張力與高潮轉折才是這款遊戲要強調的部分。遊戲的主角—死神，他到底是個怎樣的男人？在歷經這麼多事件後，他和月神之間是否會發展出特別的情愫？新隊員的加入有何意味？自稱為傭兵組織小隊的神秘剋星一鍾馗王，化敵為友的情節如何發生…？各種「謎」與「衝擊」，將使善戰的鬼兵們恍然！至於遊戲進行的轉折點如何，那得全靠玩家的功力了！

SLG戰鬥內涵的表現重點

在《致命武力～重生》中，捨棄前作十個難度的選擇方式，難度的選擇上在遊戲一開始有Easy、Normal、Hard三種難度供玩家選擇，三種難度分別針對不同的玩家來作設定。

Easy



▲月神的回復特技

初學者專用，玩家若是第一次接觸戰略遊戲，怕遭受極大的打擊，進而對戰略遊戲產生反感的話，Easy模式將會是您最佳的選擇。在Easy模式中，所有敵人的HP將會是只有Normal版的70%，而且敵方的人數只有Normal版的三分之二。在戰鬥時，玩家只要選擇「埋伏」的指令便可恢復20%的HP，戰鬥結束時，我方人員的HP和狀態將會完全復原，玩家不再再為鬼兵們補充體力或者是該如何治癒他們的狀態來傷透腦筋。

此外，在遊戲剛開始時，玩家的大包包裡就會有許多的回復錠和免疫投藥，甚至於提升能力最重要的「敷率」都免費贈送給玩家，讓玩家一開始就能夠提升戰鬥力，而打敵人就像捏死一隻螞蟻那麼的容易，讓您玩到哪裡就快樂到哪裡。對於急於想看劇情的玩家，若您不想體驗戰鬥的樂趣及戰略的思維，Easy模式將會是您最佳的選擇。

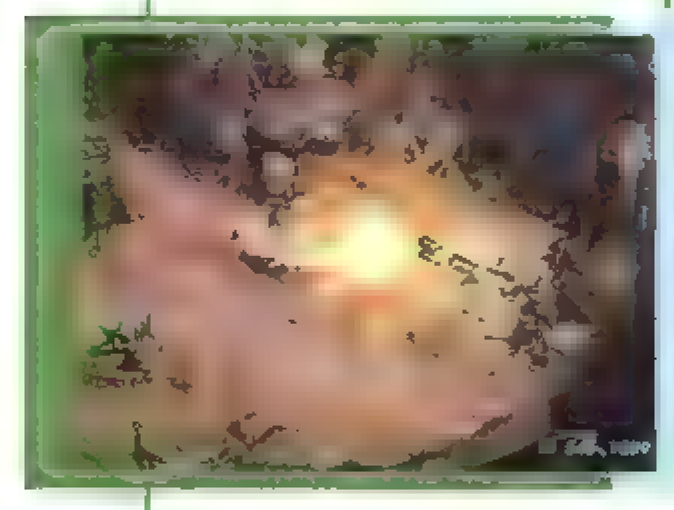
Normal

若玩家覺得有那麼一點點的戰略根基，又有奮戰的精神，那麼Normal模式將會是您最佳的選擇。在Normal模式中，一切都將「正常化」，敵人數量正常、攻擊力正常、所能拿到的道具也正常，總而言之，在Normal版中，鬼兵們無法占到任何便宜，必須靠自己的實力來突破重重的難關，這時平日的訓練都將在這裡看到成果。





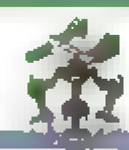
Hard



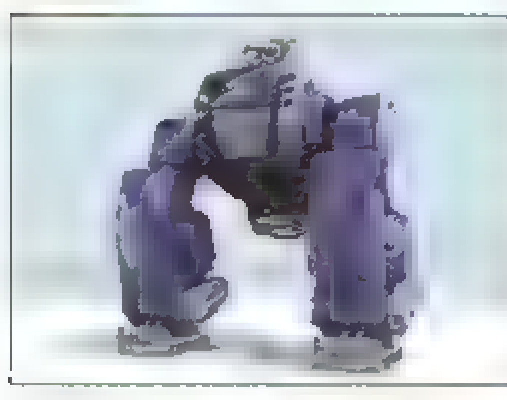
若玩家覺得完全上一款沒有任何一種戰略遊戲可以難住你，並希望有一款更艱難的戰略遊戲讓你提升功力，那麼Hard模式將會是你最佳，也許也是最終的選擇，若要體驗什麼是戰略遊戲的玩家，也可帶著你訓練多時的鬼兵來闖一闖，看看自己的能力到達什麼程度。在Hard模式中敵人會變得更加地聰明，或者應該說是變得更加狡猾，在戰場上，敵方會根據鬼兵的弱點來加以攻擊，若身上帶有補血道具，在危急時還會使用它，這麼一來，即使玩家打倒也不能拿到任何回復道具。此外，敵人若選擇埋伏時，每一回合將會恢復20%的HP。



戰鬥上的精采攻擊



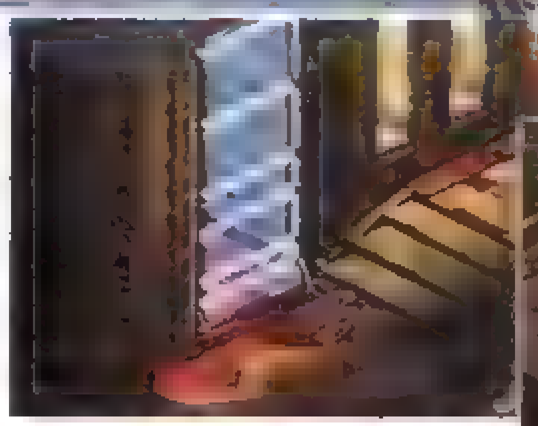




在戰鬥的交鋒中，除了有在前作頗為好評的大型攻擊武器外，因為環境與醫學而衍生出的大型變種怪獸也是一大特色，而且在動畫中將有驚悚的人體突變過程喔！在招式學習上，遊戲還是維持二系的學習，招式名稱還是和一代相同。「那招式一定也和一代一樣囉？」若有這個念頭的玩家，那您可錯了。在《致命武力2～重生》中，雖然招式名稱相同，但內容卻已經過大幅強化，說它是一套新的特技也不為過，在視覺上的效果肯定比前作要來得勁爆及炫麗。

顛覆玩家刻板印象的前衛場景

在場景構思上，「風格」是致命武力二中所要強調的重點。在五大話的過程中，每一話包含九到十六個場景不等，而每一話的場景都有自己獨特的風格。第一話的礦坑和祭壇、第二話的研究所、第三話的古堡、第四話的古墓…等，一次又一次的新鮮感，讓玩家不會有舊地重遊的感覺。在戰場戰鬥上，大幅的增加了各式各樣的陷阱，有像「發生落石」的天然陷阱，也有人造的陷阱，如：毒氣、雷射和電網…等等，因此玩家在戰場上移動時，需要更加的小心。



▲充滿詭異的機門，要怎樣進入呢



▼先進的投射式銀幕



流暢痛快的靈活化介面讓你操控自如

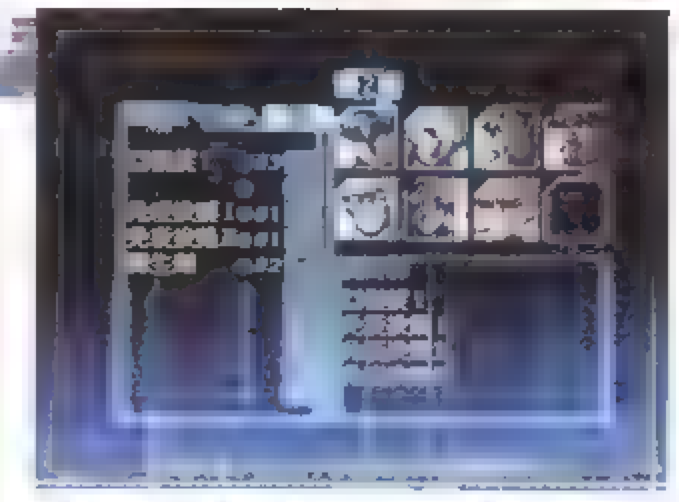
依然強調自由與人性的遊戲系統介面，玩家可以依自己的喜好更動操作介面的圖示位置，鉅細靡遺的介面加上簡潔明快的操作指令，讓玩家可以在各種戰場狀況中快速的下定決策。使用「拖曳」的設計是更具人性化的方式，並讓習慣WINDOW視窗系統的玩家更好上手，您只需要用滑鼠左鍵點選項目後不放，將所選物件直接「丟」在指定接受分配的角色上就可以了，不管是裝備還是道具的分配、部隊的整備或特能的使用，在任何你需要的時候，只需要輕鬆的「拖曳」物件即可，所需物件「數量」的調配，也可以直接用輸入「數目」的方式一次解決，而且所有的動作，幾乎可以在同一個介面中做好最佳的處理喔！

▼人物的各種狀態





▲特技的學習

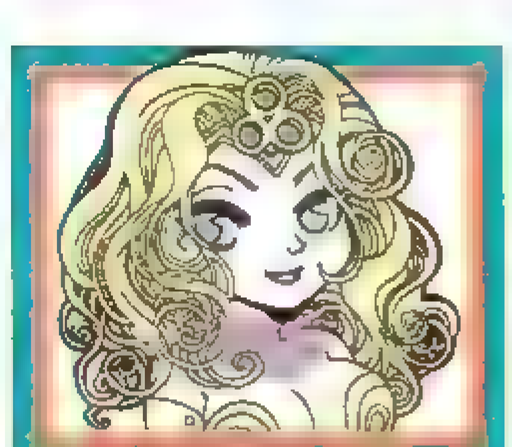


▲可選擇所要拿取的道具數量

星際艦隊2

預定推出日 [illegible]月

＊研究製造所 Activision ＊販賣代理所 [illegible] ＊遊戲類型 即時戰略 ＊執行需求 [illegible] 64MB RAM



不死的「星艦迷航記」又出現了！這大概是世界上最長壽的科技題材之一吧！以這個題材發表或延伸的故事，在電影、電視以及遊戲中不知道已經出現了多少次了，「星艦迷航記」在科幻迷的心中的份量，恐怕是無法替代的吧！

Activision繼《星際艦隊》（Star Trek Armada）後，現在又推出了續集《星際艦隊2》。在這套新的作品中，不但改良了前一代的缺點，更讓遊戲劇情和電視影集的內容緊密地結合在一起，並使得遊戲本身成為一套遊戲性和平衡性更佳的作品。

單人遊戲劇情部分

在《星際艦隊2》單人遊戲的劇情設定中，玩家將可以率領「星艦迷航記」中最著名的三個種族進行遊戲：聯邦（Federation）、克林貢人（Klingons），以及柏格人（Borg）。



▲玩家在《星際艦隊2》中，將可以率領「星艦迷航記」中最著名的三個種族進行遊戲

聯邦（Federation）

由於柏格人發展出了一種可以瞬間將整個星球上的居民同化的船艦，因此聯邦艦隊試圖努力的阻止這個新的威脅。

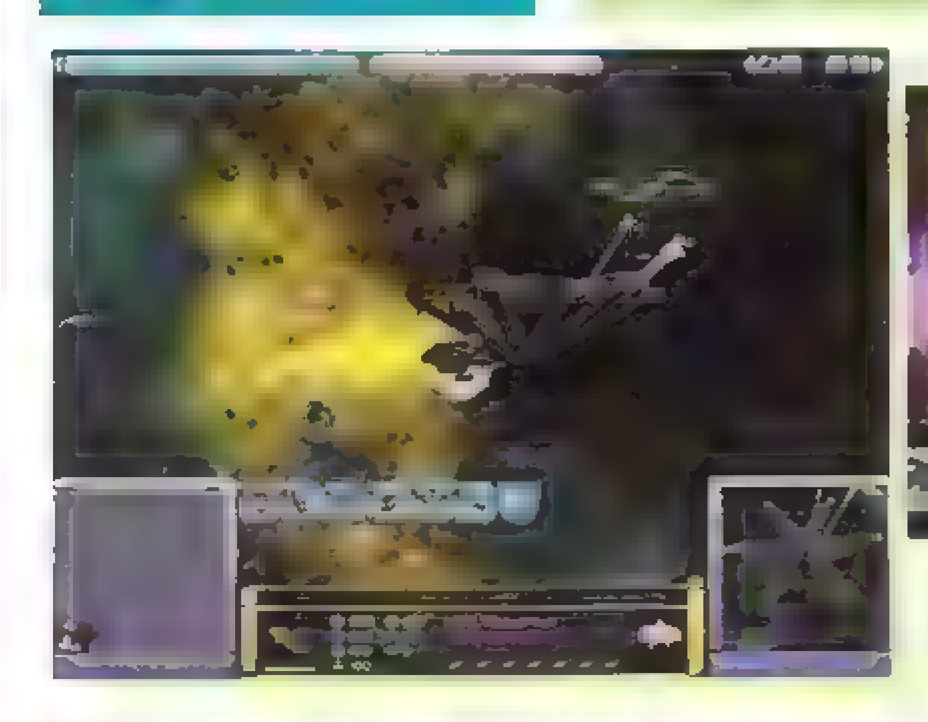
克林貢人（Klingons）

然而在羅慕倫人（Romulan）的策畫下，卡達夏人（Cardassians）趁著聯邦最脆弱的時候發動的大軍突襲，只有克林貢人的介入才能平息這場戰爭。

柏格人（Borg）

超空間種族8472繼續展開對柏格人的攻擊，試圖消滅Delta和Alpha象限的所有生物。

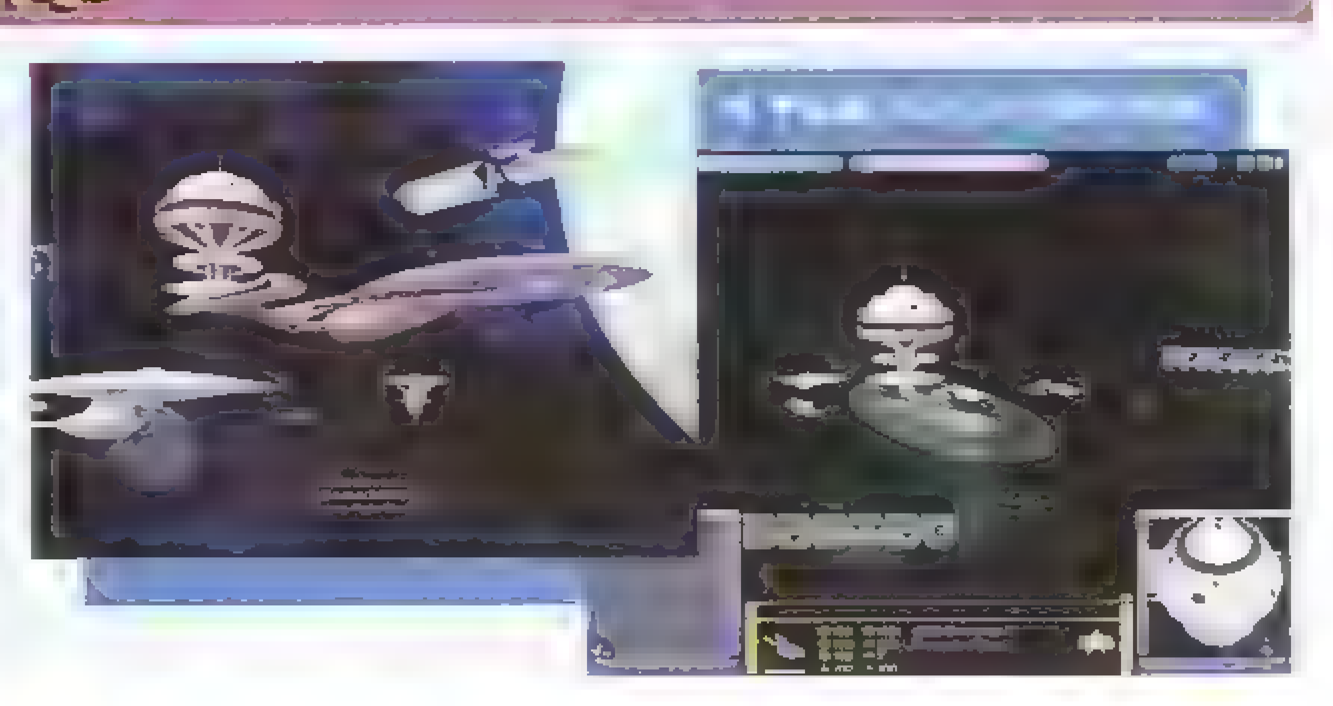
這三個戰役各自發展出超過10個任務，玩家絕對可以從中獲得前所未有的體驗。此外，在「星艦迷航記」中擔綱演出的Patrick Stewart等演員，也將在遊戲中替畢凱艦長、柏格女王等著名角色配音。更棒的是，遊戲的故事和電視影集將緊密的結合在一起。





強化之後的3D遊戲引擎

《星際艦隊2》雖然沿用了前作的3D引擎，但卻作了大幅度的改良。在新的模式中，攝影機可以隨著任何船艦旋轉，而且船艦可以在3D空間中移動。您只需按下一個按鍵，便可以在策略和戰術視角間切換。這個新功能使《星際艦隊2》加入了「艦艦對戰」的戰術船艦要素，但是在操控上卻仍舊保留了簡易上手的特性。這種新的近距離視野不只可以讓玩家精確地控制他們的艦隊，更可以看到戰爭時所呈現的驚人場面。



新增的船艦與重播功能

和前作相較之下，《星際艦隊2》新增了許多單位，使得單位的總數從原先的35種左右提升至100種。此外，在《星際艦隊2》中有五種3D艦隊移動陣型，包括了兩個箱型陣型、兩個攻擊陣型，以及兩個防禦陣型。透過這些陣型，使得船艦在戰鬥中更容易操控。每支艦隊中最多可以容納16艘船艦，而您最多將可以控制50艘船艦。



最特別的是，《星際艦隊2》為了避免您在戰鬥中無法觀看到絢麗的戰鬥場面，並可以讓您更進一步地學習戰術，特別增加了記錄功能，讓您能夠在任務或多人連線對戰結束後，重播戰鬥的過程。重播檔案的容量並不大，因此玩家可以在網路上交換重播檔互相觀摩。



▶▲各種族間相同大小的船艦的能力非常接近

全新的船艦

在《星際艦隊Ⅰ》裡，各種族間相同大小的船艦的能力非常接近，八個標準或戰鬥方塊須在一起以整合成一個融合方塊，各種方塊有驚人的破壞力與大小。在畫面上看到大批的船艦試著阻止一個融合方塊是非常令人滿足的一件事。

在《星際艦隊2》中，不只有巨大的船艦，同時也還有許多的小型船艦。遊戲裡替各個種族引入了護航船艦，扮演支援性的角色。舉例來說，聯邦的護航艦可以在戰鬥中恢復船艦的護盾矩陣，而羅慕倫人的護航艦可以讓羅慕倫的戰鷹（Warbird）在隱形時發射砲彈等等。

玩法上的合理修正







▲地圖幾乎是前一代的兩倍大



▲船艦被設定成會追擊開火攻擊後以曲速逃逸的攻擊者

除了上述的改良之外，《星際艦隊2》在遊戲的玩法上也作了許多的修正，其中最明顯的改變是船艦現在能以曲速前進，快速地在地圖上移動，為了配合船艦的高速移動，地圖幾乎是原來的兩倍大。當然，《星際艦隊2》也對這種能力作了某種程度的限制，船艦以曲速移動時將無法發射砲火，而且它們的偵測距離將會大幅縮減。為了避免玩家反覆地使用打帶跑戰術，船艦的人工智慧被設定成會追擊開火攻擊後以曲速逃逸的攻擊者，此外，當附近有星球的重力場時，將無法以曲速移動。更棒的是，電腦的人工智慧已經過強化，讓你不只是可以選擇侵略性的不同，還可以發射特殊武器。

遊戲的資源設定也作了一些修正。由於柏格人擁有新的同化星球的武器，使得星球在遊戲中擁有更大的戰略地位。而「人員」這項建造所有船艦都需要的資源，現在由殖民星球負責提供，而不是一種看不見地抽象資源。標準地人類種族必須建造殖民船至新的星球殖民，接著該星球便可以提供人員。而柏格人在試著同化整個星球前，必須先將該星球上的反抗勢力清除。同樣地，當人類打算在一個星球上殖民前，也必須先將星球上被柏格人同化的人員全數消滅。此外，《星際艦隊2》還有一種新的資源Latinum，一種珍貴的金屬資源。玩家還可以透過建立貿易站，購買和銷售兩種主要的資源：礦石和瓦斯，以平衡你的資源庫存。

古龍群俠傳網路版



預定推出日 

＊研究製造所：GAMEONE　＊遊戲類型：網路角色扮演　＊販賣流通所：GAMEONE　＊科技需求：未定



一個以古龍武俠為基礎的冒險世界，過慣了劍與魔法的生活，來換換口味嘗嘗當武林大俠的滋味，或許也別有一番風味喔，不過怎麼覺得好像之前也有像這樣的世界



遨遊網路俠義情

在《古龍群俠傳網路版》的故事架構中，集合了一代武俠小說大師古龍先生的數十部作品，在這個線上武林世界中，玩家們可以任意結交來自四面八方的英雄好漢，甚至可以集合同好組隊結幫，共同闖蕩江湖，享受成為武俠世界人物的快感。在險惡的江湖世界中，要成為行俠仗義的豪俠，亦或是行兇作惡的蓋世大魔王，或只是徜徉其中世界的旅客，這都得看玩家們的決定囉！新的武俠故事，完全就看玩家們如何來譜出嶄新的一頁。



▲ 創造新角色



將武俠夢想和線上真實合二為一的遊戲

透過GAMEONE的極力爭取授權和授權方的全力合作，再加上製作小組對於資料、考據等詳盡的蒐集之下，本遊戲共採用古龍所寫的56部小說作品。遊戲中將會有超過200個古龍小說的人物出現，玩家在遊戲中很有可能會遇到風流不羈的楚留香、聰明絕頂的小魚兒、武功蓋世的移花宮主等等。

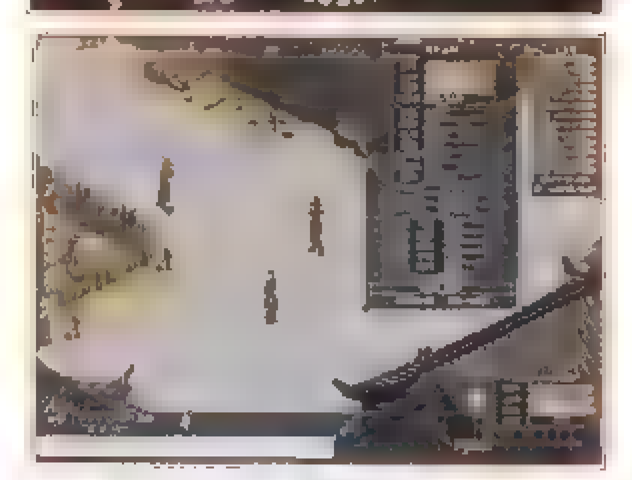


▶ 可以自由安排遊戲的介面位置

老少皆宜的介面設計

《古龍群俠傳網路版》中有著眾多不同的系統，每個系統都會有不同的介面，雖然遊戲的各方面設定都精細，但為了玩家們的方便，遊戲中玩家們可以自行移動各個介面視窗，設定最方便自己所熟悉使用的介面位置。此外，還有一項貼心設計，在遊戲初期，新手玩家還可多多利用新手教學區學習如何進行遊戲，讓新手玩家可在瞬間掌握遊戲操作的要訣。



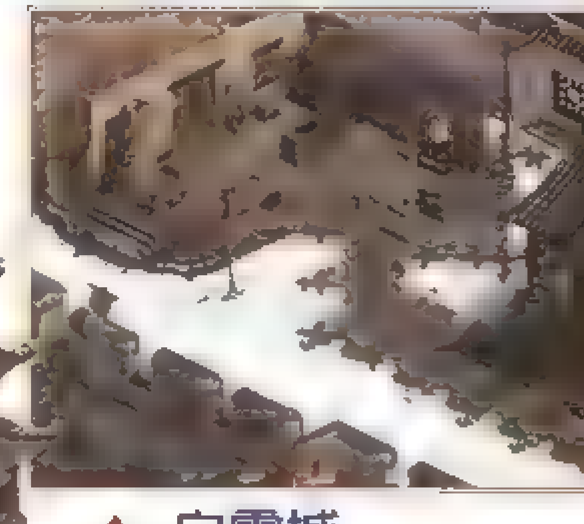


▲ 角色的狀態資料



創新的開放式技能系統

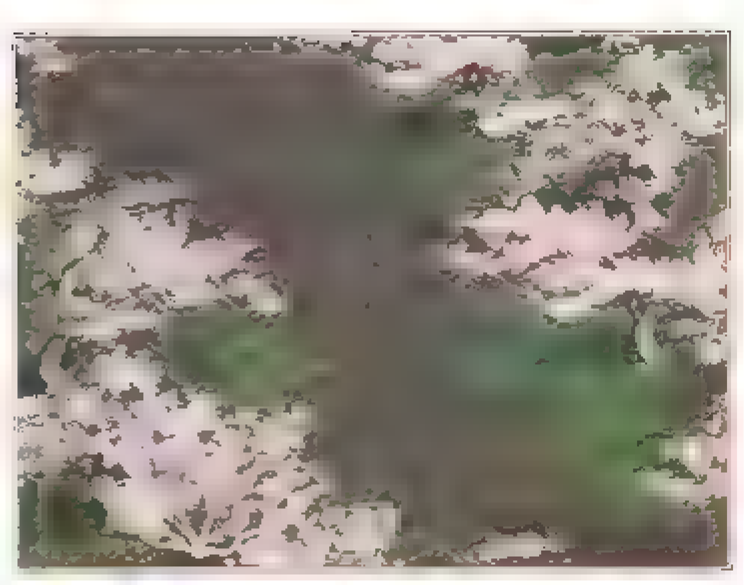
《古龍群俠傳網路版》改良了同一類型遊戲中受角色職業所限制的框框，採用嶄新研發的開放式技能系統，玩家們可隨著個人喜好去訓練自己的角色和學習不同的技能，不受所選擇的職業類別所限，除了可讓玩家感到絕對的自由度之外，玩家們還可以訓練出完全屬於自己的獨一無二角色



▲ 白雲城

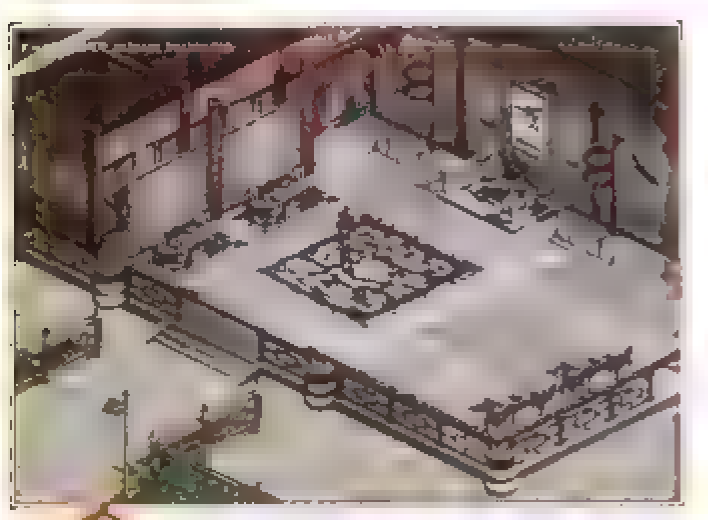
可集合同好的門派系統

在《古龍群俠傳網路版》中，以能讓玩家互動作為遊戲的一大特點，這也是"門派系統"的設計概念來源。遊戲中，玩家除了可以集結好友組織團隊外，更可以號召天下，在遊戲中組織幫衆、創立門派，建立屬於自己的勢力。同時也可學習各項門派專屬技能，一享武俠世界中群俠雲集的精采體驗，此外，官方也計劃不定期舉辦大型比賽活動，讓各門各派使出渾身解數，共同齊心爭奪「天下第一大派」的名譽。

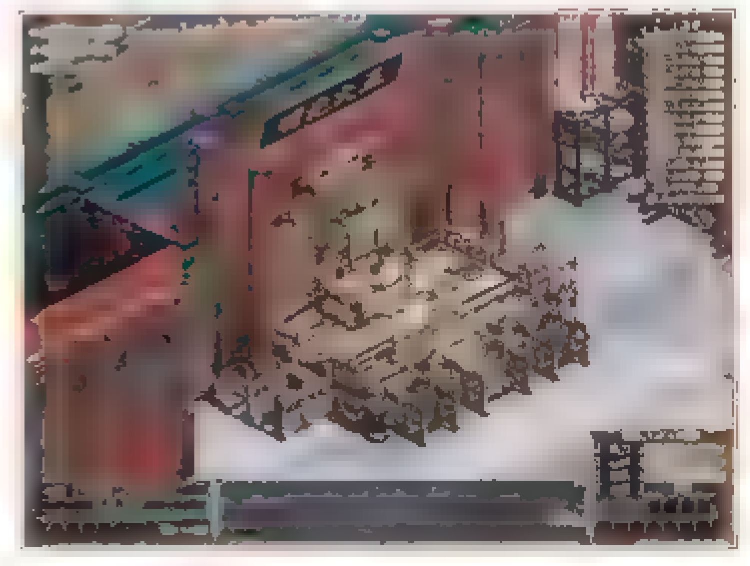


▲ 萬梅山莊

首創的互動傳訊系統



"互動傳訊系統"可讓處在不同伺服器進行遊戲的玩家可以互相通訊，這對於從未接觸過線上遊戲但卻常利用網路聊天交友的玩家們也會是一個入門的大好機會，透過《古龍群俠傳網路版》這個系統，相信能組織更龐大的線上社群。



▲ 紫禁城

《古龍群俠傳網路版》取用之古龍作品

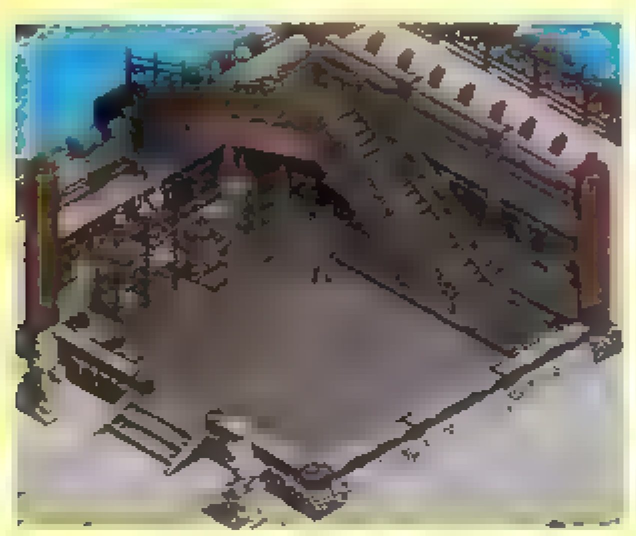
- 獵鷹 ●賭局 ●彩環曲
- 血鸚鵡 ●護花鈴 ●大人物
- 遊俠錄 ●劍客行 ●失魂引
- 武林外史 ●名劍風流 ●絕代雙驕
- 邊城浪子 ●九月鷹飛 ●蒼穹神劍
- 月異星邪 ●殘金缺玉 ●飄香劍雨
- 大地飛鷹 ●英雄無淚 ●歡樂英雄
- 白玉老虎 ●圓月彎刀 ●七星龍王
- 絕不低頭
- 三少爺的劍 ●碧血洗銀槍
- 憤怒的小馬 ●風鈴中的刀聲
- 流星・蝴蝶・劍
- 多情劍客無情劍
- 天涯・明月・刀
- 飛刀・又見飛刀
- 劍・花・煙雨江南

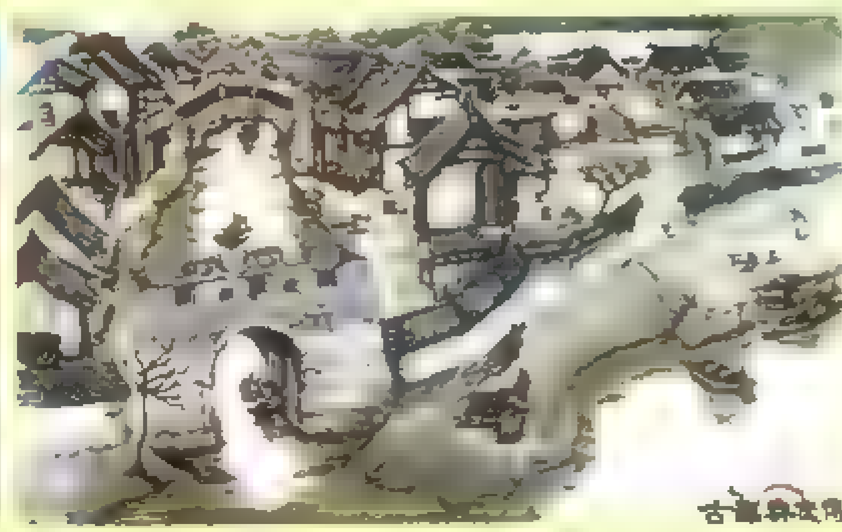




- 七武器系列之長生劍
- 七武器系列之碧玉刀
- 七武器系列之多情環
- 七武器系列之孔雀翎
- 七武器系列之離別鉤
- 七武器系列之七殺手
- 七武器系列之霸王槍
- 蕭十一郎系列之蕭十一郎
- 楚留香新傳系列之借屍還魂
- 楚留香新傳系列之蝙蝠傳奇
- 楚留香新傳系列之桃花傳奇
- 楚留香新傳系列之新月傳奇
- 楚留香新傳系列之午夜蘭花
- 陸小鳳傳奇系列之金鵬王朝
- 陸小鳳傳奇系列之繡花大盜
- 陸小鳳傳奇系列之決戰前後
- 陸小鳳傳奇系列之銀鉤賭坊
- 陸小鳳傳奇系列之幽靈山莊
- 陸小鳳傳奇系列之鳳舞九天
- 陸小鳳傳奇系列之劍神一笑
- 蕭十一郎系列之火拼蕭十一郎





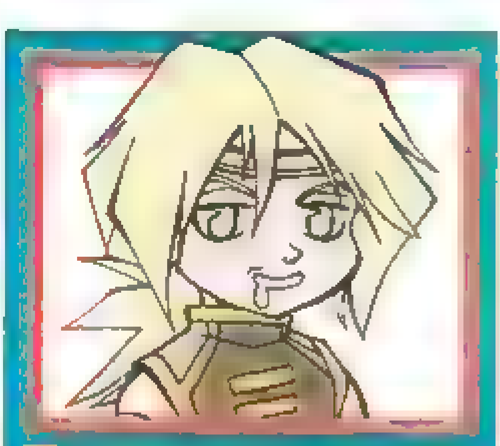






預定推出日 1月

＊研究製造所 弘煜工坊 ＊販賣流通所 弘煜工坊 ＊遊戲類型 戰略角色扮演 ＊科技需求 P 200、32MB



之前蛋蛋公主介紹過這套遊戲，但有介紹等於沒介紹，還問里斯特帥不帥，害的我小藍還要大費周章的介紹一下什麼是RSLG類型的遊戲

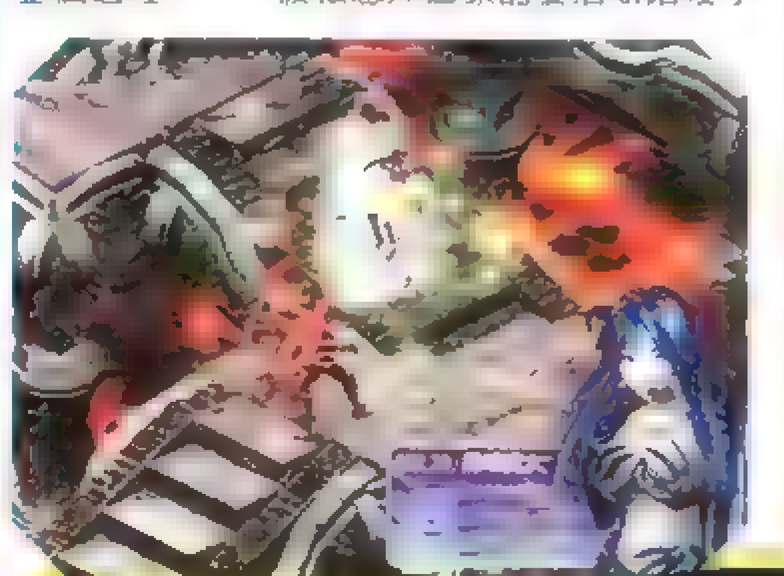
所謂的RSLG指的就是融合了角色扮演類遊戲（RPG）與模擬策略類遊戲（SLG）之樂趣綜合的遊戲，而這套由曾獲得2000年全國子民票選一最受歡迎RSLG大獎的弘煜工坊所開發的角色扮演戰略遊戲一《炎舞》即是此一類型的遊戲

而這款以敘述百年戰爭為背景的幻想風格遊戲，裡頭到底有著甚麼有趣的系統？就讓我們來仔細瞧一瞧吧！～但說正格的～說到帥，看我小藍不就得了^^

獨有的壯麗史詩背景

無論是意料中的事，關或是意料不到之事，皆有其因與果。迪克．法拉爾這個揮舞著復國旗幟，在後世被稱之為英雄的人，他的際遇與歷險便可說是因與果所造成的時勢使然……，而這一切，都要從發生在大陸曆一1056年宰相夏洛斯的叛變說起……

那一年，迪克才年僅七歲……，稚齡的他在王國狩獵祭裡目睹了宰相夏洛斯發動政變的整個過程……，被私慾沖昏頭的夏洛斯暗殺了國王傑菲斯，奪取了代表著法拉爾王國的一光之聖劍並以此象徵號令法拉爾已被收買的大軍……。在這荒謬的過程裡，迪克．法拉爾開啟了他不平凡一生的序幕……。



▲西莉絲的刺擊威力全開！

英雄的出現總是沒人能意料……，以吟遊詩人身份出身，因前國王的威脅利誘下才加入法拉爾王國並擔任親衛隊長一職的自由劍士里斯特，就在他怕事的性格發酵，決心於政變中逃脫之時，沒想到國王臨終的遺言竟喚醒了他的忠義之心，這麼一句『我的孩子，就交給你了……』的君臣承諾還真點醒了里斯特隱藏的赤誠之心，而就在這名天才劍士的奮力抵抗下，他於敵軍的層層包圍中救出了年幼的迪克王子，並就在這場血腥的政變發生不久之後，開始了他輔佐這個法拉爾遺孤的復國之路。

大陸曆1066年，就在里斯特起兵反抗宰相夏洛的十年歲月之後，在邊境的小村莊中，如同當年里斯特般，已成長為俊挺青年的迪克法拉爾終於再次登場於歷史的舞臺上。背負著復國雪恥的國仇與為里斯特復仇的私怨，這代表著光明的皇子終於舉兵討伐偽帝塞西爾！！而炎舞的故事，也在此拉開了序幕！！



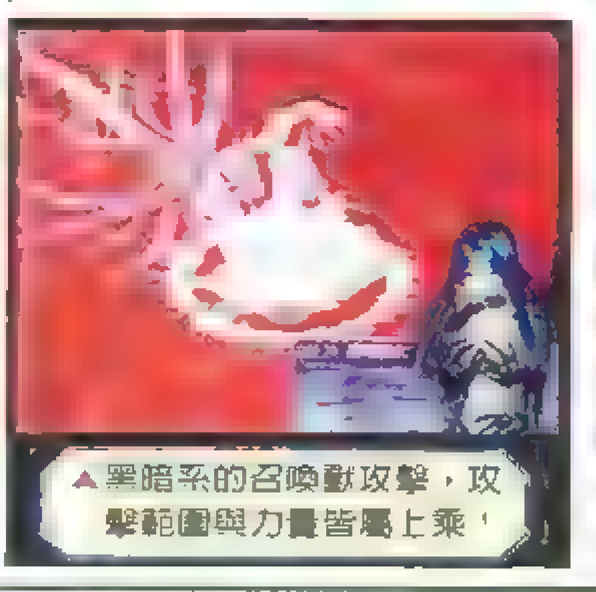
▲出擊時，人物的狀態都將清楚呈現

▲塞西爾，迪克一生的宿敵，同時也是害死英雄里斯特的人……

多重相互關連系統導入，完全戰略醍醐味

線捲軸技術應用所產生的壯闊世界

炎舞整個遊戲的進行方式是以RSLG這一種類型的遊戲方式，也就是玩家是以一場場的戰鬥，以及銜接一場場戰鬥的故事劇情所構成，遊戲中玩家必須透過世界地圖進行一連串的冒險，不過玩家不必擔心之後會像海底撈針一樣漫無目的進行遊戲，因為炎舞在這一方面也做了一項貼心的小設計，那就是遊戲會隨玩家進行的程度來提示玩家接下來的目的，這樣玩家就不會因為不知要往那邊去而卡關了，而玩家是否注意到炎舞的世界地圖有些與眾不同，因為炎舞的世界地圖是以“線捲軸”這種技術所製成，所以玩家在看到炎舞的世界地時就會發現，它不再只是一張大大的平面圖而已，這個世界地圖會隨玩家視點的移動而捲動！因為炎舞中的世界地圖並不是採正上方這個視點來觀看，而是改採用30度斜角這種斜視點，所以在觀看地圖時自然就會產生前景和後景的立體感，除此之外在之前所提到的線捲軸技術也在這個方面上發揮了功能，因為前後景有所差別，所以再加上線軸之後，自然前後景捲動的速度就要有差別，也就是前景移動的比較快而後景就比較慢，因此這個世界地圖看起來格外有真實感



▲黑暗系的召喚獸攻擊，攻擊範圍與力量皆屬上乘！

高低差、前後觀導入立體戰略思維戰略

遊戲通常為了能讓玩家輕鬆調度人馬進行戰鬥，通常都是以類似「戰棋」的方式來表現，當然為求操作上的簡便，《炎舞》也是採取此類方式來表現它變化萬千的戰場景態。不過有個很不一樣的一點是，玩家在進行敵我交鋒之時，除了單純的攻擊力防禦力互減計算損傷外，這個遊戲它還加入了「高低差」與「方向性」於其中喔！！當角色站在高處進行攻擊時，它的威力可是會有明顯變更的，當然，您與一名敵軍交戰時，由正面攻擊這名敵軍與從背面突擊這名敵人時，所給予的損傷值亦也會有相當明顯的差別喔！！藉由更為真實的高低差高度要素來將地形要素融入戰略之中，再搭配上方向性之間攻防差異，炎舞的戰略要素將會非常的豐富喔！！想挑戰戰略遊戲樂趣的玩家可千萬不要錯過了呢。



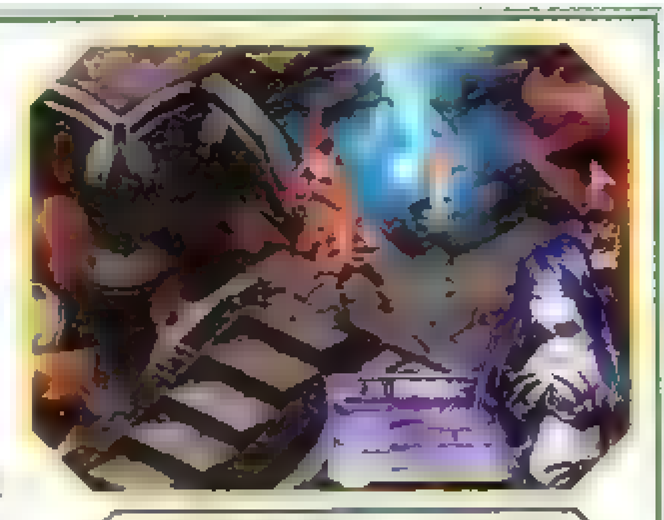
◀方便的介面視窗讓您更能掌握戰場狀況。



▲卷軸的視覺享受再搭配上方便的視窗，很容易上手唷。

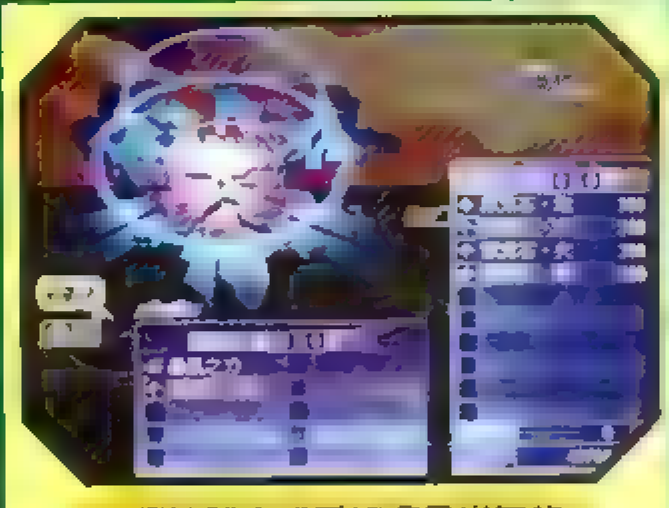
最頂極的魔法所帶來的視覺衝擊

談到了個人特技就不能不介紹一下遊戲中的召喚魔法，在遊戲中除了一般攻擊、個人必殺技外當然也是有一些魔法，在眾多的魔法攻擊之中就以召喚魔法最為強大，不只是它的攻擊威力是其它技巧所無法比擬，更重要的是召喚魔法的攻擊範圍也是所有技巧之中最為廣大的！而這些召喚魔法是施法者和具有強大力量的神明、惡魔或是神獸訂定契約，以換取這些人的幫助，所以施法者可以在必要的時候召喚這些已經訂下契約的神明、惡魔或是神獸出來協助，借助他們的力量來擊倒敵人！當然要召喚這些具有強大力量的傢伙的同時也要付出相當大的代價，就像在遊戲中要召喚一次龍王或是死神，施法者不只要耗費大量的魔法值，更會損失大量的生命點數……，所以在使用召喚魔法時一定要謹慎喔……



▲黑暗的魔女，偷偷透露，她可是弘煜工坊的最愛之一唷……

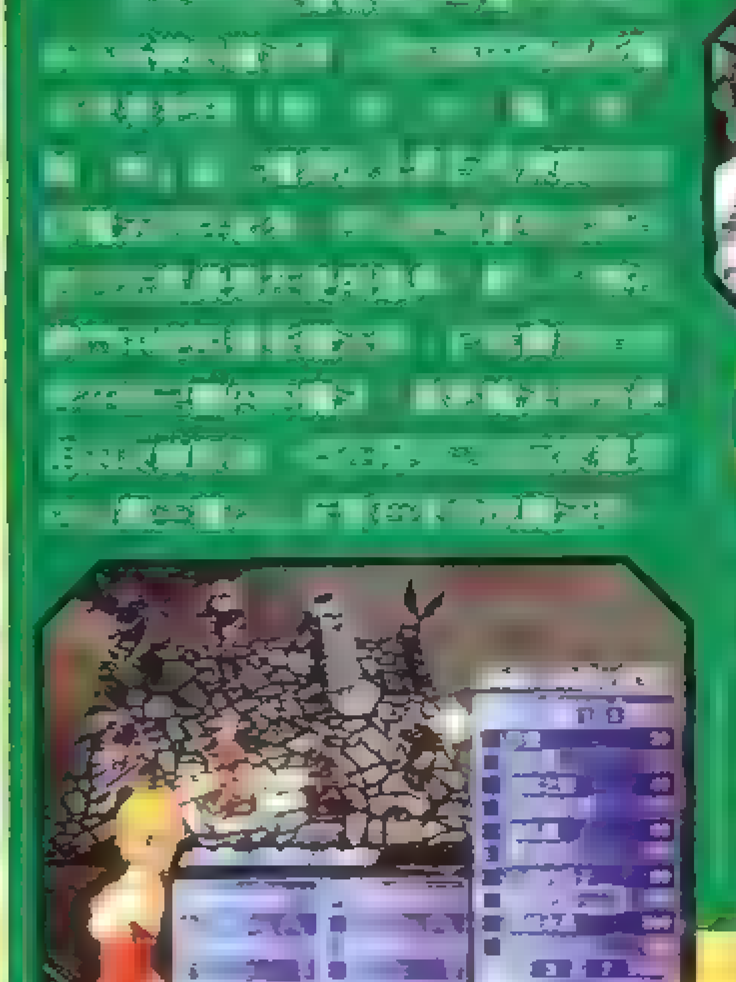
自由豐富的組合樂趣，魔法石系統的加入



▲魔法球合成系統可是炎舞的一個重點唷！



▲連上級魔法都可經由合成的方式獲得呢！



▲第一手大公開！！這可是最後的大魔王呢！

◀以操作方便為最高宗旨所製作的介面選單，粉方便唷^_^

小李飛刀

預定推出日

＊研究製造所　昱泉國際　＊販賣委託所　昱泉國際　＊遊戲類型：角色扮演　＊科技需求　PII-233、32MB RAM



咻　咻！咻！
哈哈哈，我就是攻無不剋的小李飛刀啦！相信我，只要在我前面跑出來的，都一定都會射中，以後就叫我「小藝飛刀」就好了啦！大家有什麼需要我幫忙的，不要客氣啊，一定要跟我說，我馬上就去！哈哈哈！

貝耆尼爾斯公告全國人民

安德烈斯的人民啊！大家請注意啊！這個月內如無必要請不要隨意出現在公主周圍！

改[illegible]

《小李飛刀》的遊戲類型雖被歸為角色扮演類，但其架構與以往的角色扮演遊戲相比，卻又多了許多令人期待的創意。遊戲引擎大體上源自於《新神鵰俠侶完結篇》與《笑傲江湖二之五嶽劍派》，但其功能與之前相比，最明顯的改變將可從遊戲中的視角與操作方式看出。首先攝影機的位置固定在主角身後，並可藉由滑鼠自由轉動。這代表玩者將可自由的觀看遊戲中的場景；而在一般情況下，主角在城鎮內活動時，玩者可用鍵盤操控其前進、後退與左右橫移，並以滑鼠控制螢幕視角轉動，操作方式相當類似《江湖本色》(Max Payne)。

且為了符合劇情意境，製作小組強化了各種符合秋冬季節的場景特效，不論下雨、下雪、落葉或動態陰影等，讓玩家能夠感受到蕭瑟的秋冬季節的氣息，並融入遊戲的武俠世界中。

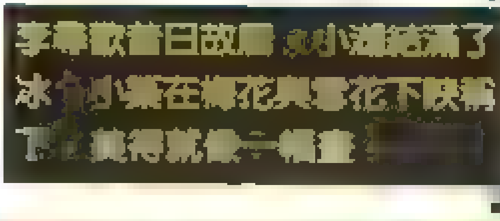




此為開發中畫面

孫小紅

李尋歡昔日故居，如小湖結滿了冰，小樓在梅花與雪花下映襯下，美得就像一幅畫！



武[illegible]

在《小李飛刀》中，主角的能力提升將更為靈活輕鬆。玩家不必擔心手上的兵刃打不過越來越強悍的敵人，而時時惦記著賺錢以購買更新的兵刃。據製作小組表示，遊戲中的兵器等級改採熟練制，藉以提升武器的耐用程度。玩家在購買一樣新武器時，會因使用不太順手而略感生澀，攻擊力也較低；但在使用了一段時間之後，熟練度越來越高，武器也會愈用愈稱手，攻擊力自然會增加。直到熟練度滿了，這把兵刃的能力也就到達極限了，接著玩家才需要考慮更換新的武器。所以只要瞭解武器屬性的特性，便能攻無不克，戰無不勝。

酒是一定要的啦！

[illegible]



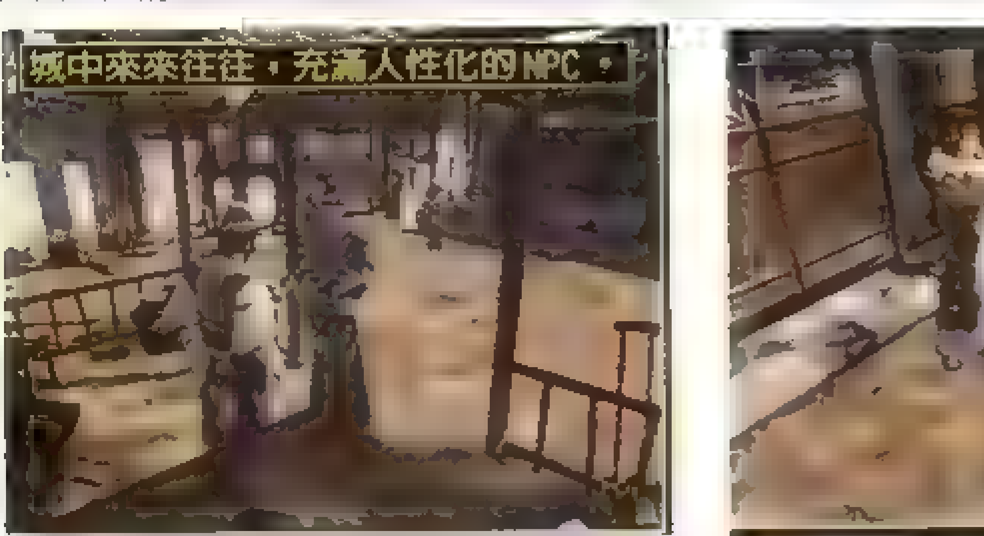
「鐵甲金鋼」鐵傳甲



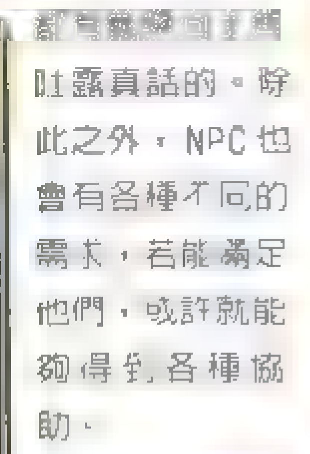
當初的「李園」，如今物轉星移，已成為了「興雲莊」

小[illegible]選擇[illegible]的[illegible]

遊戲中的NPC與玩者間的互動關係並非只有單純的交談，關鍵句的選擇也是一項很重要的遊戲過程。每當與NPC交談到重要之處，遊戲便會依當時狀況顯示數量不等的關鍵句子，玩者可依主角個性及自身喜好來詢問或回答問題，如此一來，遊戲中主角與其他人的互動便可能隨著玩者的選擇而產生分歧，甚至改變劇情的路線或結果，因此慎選適當的句子，不僅有利於消息的取得，也不會因此而激怒NPC。而最重要的是，玩者在得到所需的消息後，還必須自行判斷其正確性，畢竟不是每個人都有義務回答並吐露真話的。除此之外，NPC也會有各種不同的需求，若能滿足他們，或許就能夠得到各種協助。



城中來來往往，充滿人性化的NPC。



此人衣著華麗英氣逼人，可能來頭不小

荊無命

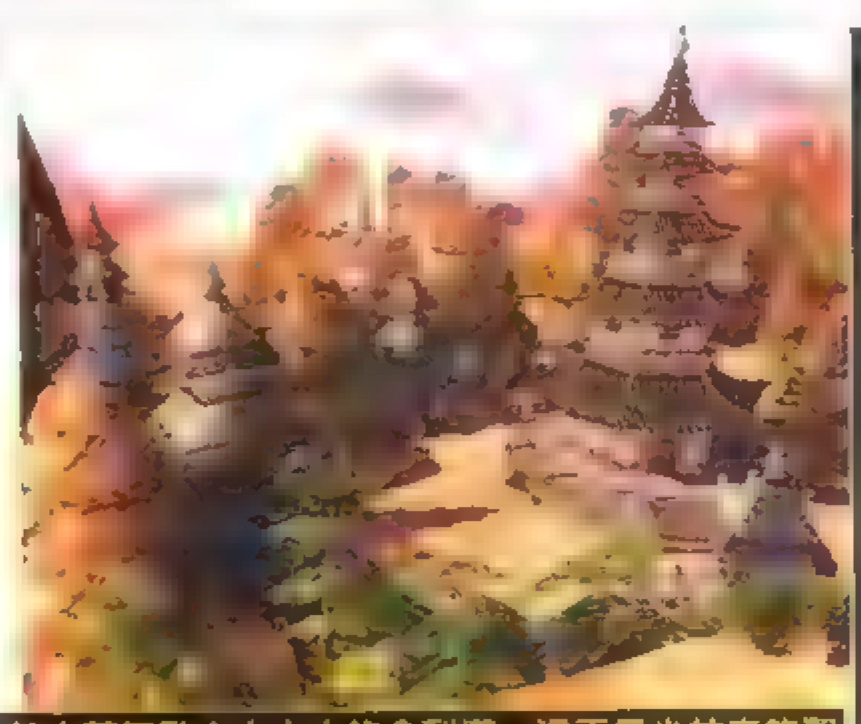
孫白髮



支線劇情就在你身邊

除了遊戲中貫穿主軸的劇情之外，製作小組還在世界中安排了許多支線。比較不同的是，有些支線彼此會相互糾結影響，有些劇情過程甚至會受到主線的推進而改變結果。大部份的支線都是隱藏起來的，玩者很可能在不知不覺中就開啓了某條支線劇情而不自覺，而部份已經開啓的劇情在玩者有意無意的忽略下，也有可能自行產生結局而關閉，因此玩者必須時時刻刻留意是否有些原本無法前往的地區突然開放了、或某些NPC的行動不同於以往、甚至說話的內容突然改變等等。

林詩音



林立著無數大大小小的舍利塔，這正是少林寺的聖地「塔林」，也就是少林歷代祖師的埋骨之處



李尋歡由關外回來之後第一個到達的地點，也是一切事件的起點

人[illegible]

原著小說中，李尋歡是個神情落寞、喜愛喝酒，卻又以一手「例無虛發」的飛刀馳名於天下的人。雖然行事低調，絕不碰討厭麻煩之事，但命運似乎總是替他帶來江湖上大大小小的陰謀與危機。關於這點，製作小組再三的強調，『您就是李尋歡！』您的決定就是李尋歡的決定！倒底您能否擺脫命運眾多的矛盾與衝突呢？今年六月，讓我們大家拭目以待吧！

魔幻紀元2：魔法師的王權 Age of Wonders: Wizard's Throne

預定推出日 [illegible] 2月

＊研究製造所 Triumph Studios ＊販賣流通所 未定 ＊遊戲類型 角色扮演&策略 ＊科技需求 未定



想當年，拿到《魔幻紀元》遊戲之後，多玩幾次覺得無趣，就把它丟在一邊了，如今《魔幻紀元2》捲土重來，試圖擺脫之前不耐玩的印象，就待本魔王仔細鑑定，看看它是否值得一玩。



遊戲裡的種族充滿奇幻風格

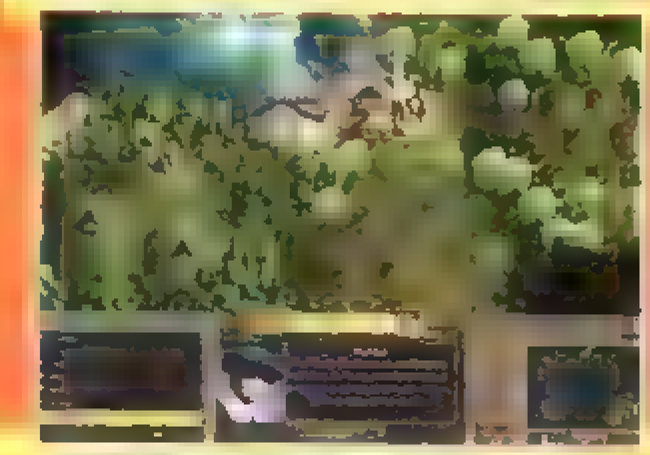
整體成績更勝前作

第一代《魔幻紀元》（Age of Wonders）雖然再遊戲界呈現[illegible]，[illegible]問題存在，[illegible]，[illegible]隨機地圖產生器等，[illegible]，但[illegible]。[illegible]《魔幻紀元2：魔法師的王權》（Age of Wonders II：Wizard's Throne），[illegible]全[illegible]

據了解，第二代遊戲不僅大幅改進圖形引擎，讓二維空間的sprites有完整的三維空間的背景，另外遊戲本身也有引以為傲的地圖產生器，除此之外，更增加了自動化的操作介面等等。在設計上，Triumph Studios裡的遊戲設計團隊，竭盡所能將新的設計重點集中在角色扮演和建立帝國的遊戲元素的同時，仍不忘保留原遊戲的娛樂精神。



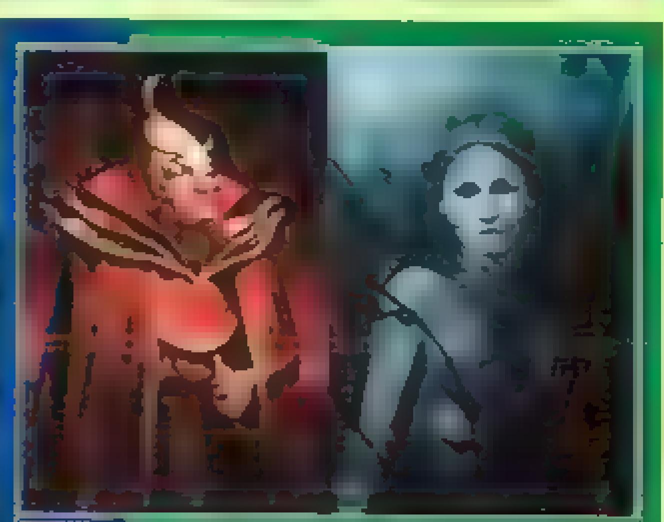
飛船進入領空了



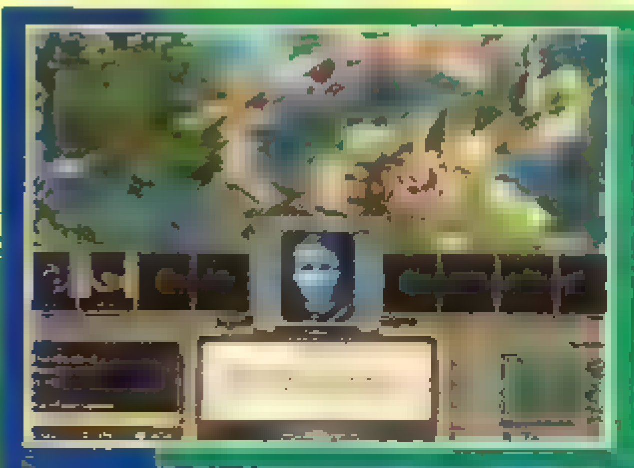
主畫面有濃厚的回合制遊戲風格

搜尋六個魔法球體

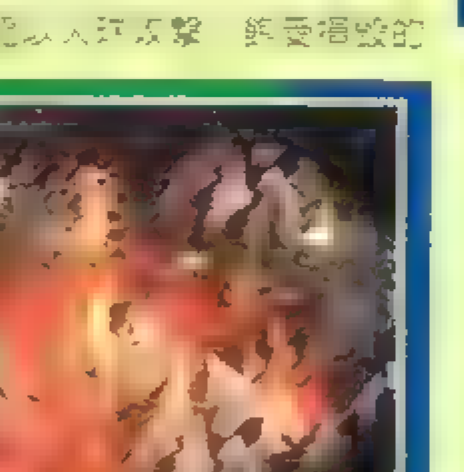
《魔幻紀元2》是一套結合角色扮演、大混戰、魔法戰鬥以及帝國建造的遊戲。為了恢復趨於崩潰的世界，並在永生法界（Circle of Evermore）贏得一席之地，玩家必須扮演可以施展法術的魔法師，來對抗其他敵人。隨著故事展開，玩家將遇見神祇、其它魔法師、敵人和盟友等，每一個都有其使命與人格特質。遊戲中，每一個單一角色所締結或破壞的盟友關係，將會造成勝利或死亡等截然不同的命運。藉由這些盟友，學習研究魔法，並運用這些資源，玩家終將控制大地。[illegible]《魔幻紀元2》的單人遊戲劇情緊接在第一代[illegible]，遊戲的開場動畫[illegible]一名叫Merlin的魔法師[illegible]，[illegible]上路[illegible]一場戰鬥中，這名魔法師所搭乘的[illegible]，遭受到一群[illegible]攻擊[illegible]



飛船在墜落之前順利把巫師送到一個全新的大陸，這兒是玩家和Gabriel相遇的地方，他是玩家在《魔幻紀元2》裡的遊戲引導人，將在遊戲中告訴你一個不同的魔法師球體（Wizard Sphere），並透露擁有這些球體的魔法師，便擺脫不了與其它魔法師戰鬥的命運，而玩家的主要任務就是以武力取得這[illegible]個球體，進而成為魔法師之王。

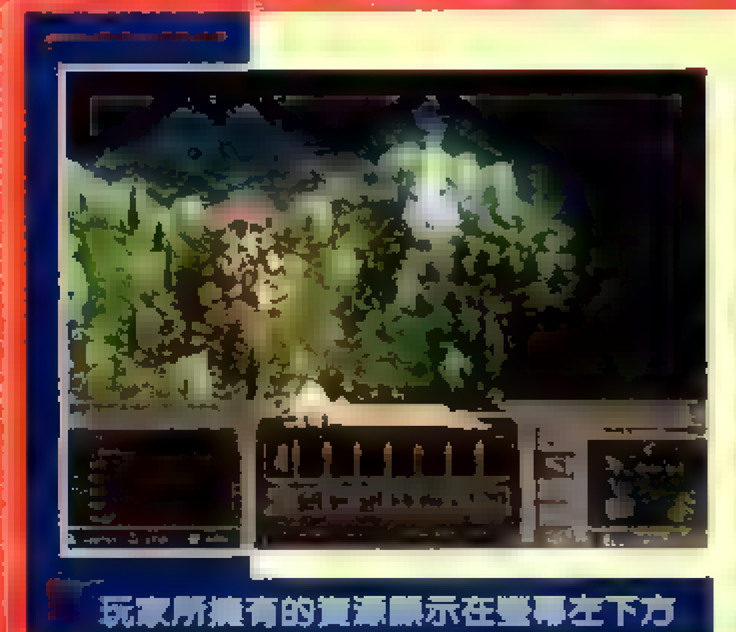


角色的對話會顯示在螢幕下方中間



被大火吞噬的城堡

各具特色的單人任務

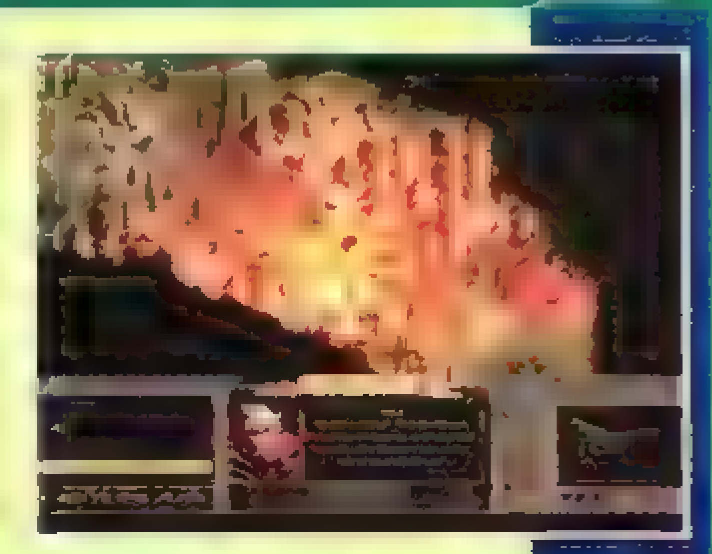


玩家所擁有的資源顯示在螢幕左下方

取得這六個球體是遊戲單人戰役的基本目標，但您不需要依照順序取得它們。在每一個取得球體任務過程裡有二個次要任務，您必須完成這些任務才能取得該顆球體。此外，每一顆球體代表一個魔法系(element of magic)，以及您在任務中將遭遇的魔法師類型。所以，當您挑戰「火球體」的任務時，您將必須對抗火系魔法師。一旦您選擇某一個球體並展開任務時，Gabriel和其它角色將會給您片段的情報，這些消息能助您探索大陸。另外他們也會提示您這塊大陸及其居民的背景，以此方式引領您進入該關卡的遊戲劇情。雖然《魔幻紀元2》在視覺表現上與第一代遊戲有天壤之別，但它仍然保留許多讓原遊戲豐富有趣的元素。某些改變讓遊戲變的更有深度，例如，城鎮有許多選項供玩家選擇，而根據所建造的新單位和建築物，將協助您對抗敵軍。而城鎮在魔法的使用上亦扮演重要的角色。

體驗精采魔法特效

當「火球體」任務一開始之時，您可以注意到南方有個小城鎮，因為火系魔法師的攻擊而起火燃燒。因為城鎮是建造單位的來源，您必須命令Merlin趕抵該城鎮，以對抗任何垂涎該鎮的敵人。在進展到這段劇情時，遊戲畫面會由上至下的視角轉變為近距離的四十五度視角，讓玩家能更清楚地觀看Merlin和支援單位，以及其它在出現在螢幕上的敵人或障礙。此時，由於只有一位敵人位於門後，Merlin表面上看來佔有武力優勢，玩家想當然耳會認為可以輕鬆地打贏這場戰役，但事實並非如您想像地簡單。在以法術對戰幾回合後，敵人將解決掉玩家陣營裡的士兵，當輪到您攻擊時，您可躲在籬牆後閃避敵人，也可以不假思索地利用長程攻擊招數打對方，或者您也可以直接和對方近身攻擊。值得一提的是，玩家從這場小型的戰鬥便可體驗到遊戲璀璨的魔法特效，特別是精彩的分子光影效果。

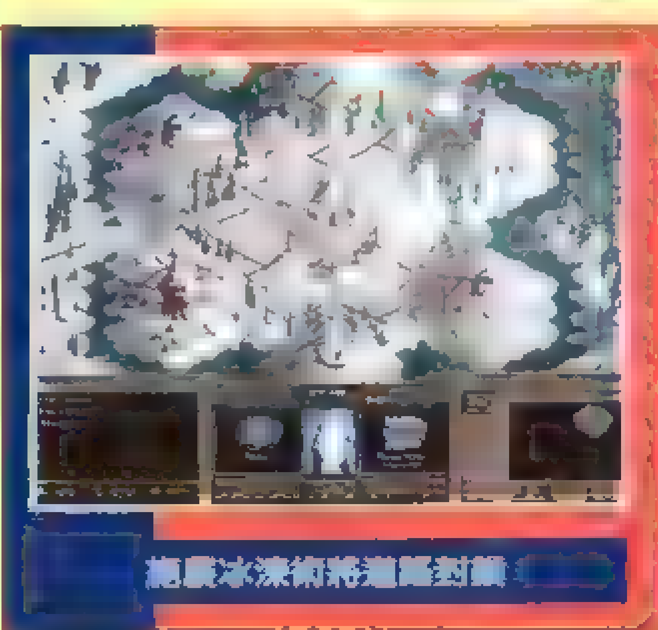


遊戲的光影特效超炫

城鎮與魔法威力有關

一旦您奪下該城鎮後，您便可以開始建造出遊戲中的建築物，如：軍營可以讓您生產用於戰鬥的額外單位。另外，您也可以建造魔法師之塔(wizard's tower)，它可以讓玩家的單位增加特殊的力量。此外，遊戲裡亦有所謂的力場(force field)，它能保護玩家的建築免於任何敵人的魔法攻擊。取得城鎮另一個好處是與魔法的影響範圍有關，無論任何時進行戰役，都會有一個彩碼領域(color-code border)圍繞著您的單位所在地點，這個領域就是魔法的"法力所及"，意即魔法能影響的地區。假如您施展一項鼓動術增加軍隊前進速度，它的法力僅及於領域內的路道，在玩家的軍隊離開這個邊界後，他們的行進速度就變成和平常一樣。這項魔法律則同樣適用於其它法術，例如，您用來凍結水路以封鎖特定通道的冰凍術，在邊界之外的水流便不受影響。另外在玩家所經歷的廣大戰役旅程中，您將遇上遊戲裡的十二支種族，當中有兩支種族是第一代遊戲所沒有的，包括龍人(draconians)與虎人(tigran)，其中龍人較難纏並且擅長火系法術，而虎人雖然沒有其它種族所擁有的魔法，但牠們具備高超的智能及速度。另外，設計公司亦在遊戲中增加了更多的種族型單位(race-specified units)，讓各種族之間的差異更能明顯表現出來。





施展冰凍術將道路封鎖

狗ㄎㄣˇㄋㄧˊ娃娃





預定推出日 2月

＊研究製造所：大點科技　＊遊戲類型：動作　＊販賣流通所：智冠科技　＊科技需求 P 300、64MB



經過上一次介紹包子、ㄎㄣˇㄋㄧˊ、娃娃這三個愛現的角色出場後，他們就不停地來糾纏，說一定要再出現在安德烈斯，因為實在很煩，所以就‥‥‥「ㄏ，現在什麼最流行呢？挖八卦新聞最流行，那我們就照著這個公式也來嘗試這最流行的報導法！

八卦新聞第一彈

下面這些還不都是憑藉著我尼爾斯的三寸不爛之舌，才能為玩家掙來的獨家新聞呢，底下就是其中一項任務的開場故事！

劇　名 神秘寶藏

開頭故事 不愛唸書的小逃拖著書包，心不在焉的往學校方向移動。途中經過一群正廝殺慘烈的不良少年，一陣煙霧過後，從他們扯爛的書包裡飛出了一張地圖。愛幻想的小逃偷偷撿了起來，忽然！地圖上的一個記號吸引了小逃，「這...這不是一張藏寶圖嗎？原來他們是為了爭奪這張藏寶圖啊！」。

於是，小逃開始為了偉大的尋寶之旅而做準備，他親自打造了一艘他認為可以橫度大西洋的「竹筏」，並整理了一些簡單的工具，換上一身水手服，準備出發了。儘管小逃很費力的想穩住他的小竹筏，但海上的風浪實在太大了，脆弱的竹筏根本禁不起這樣的摧殘，眼看就快要解體了。這時他靈光一閃，想起瓶中信的故事，一封信都可以在大海裡平安。於是他決定效法那封信，他把自己的身體塞進一個小小的玻璃瓶中，因為頭很大所以剛好露在外面，「到時候就可以靠著一隻瓶子在海面上呼吸了。」小逃興奮的想著。但當小逃勇敢的躍入海裡後才發現，他原來以為可以在海上呼吸的大頭，卻是沉在水面下的，而在浮在海平面上的卻反而是塞在瓶子裡的五短身體………。



包子的愛人是....小鳥

這些精采的開頭故事，在遊戲中都分別被製作成一段段，結合了音樂與漫畫的另類動畫短片，玩家可以輕輕鬆鬆看動畫，並從大腦最容易接收的漫畫情境裡融入這些小故事當中。每一段小故事也都會明白交代玩家下一個要扮演的角色與執行的任務。當玩家一進入正式的遊戲畫面時，一場又一場精采、緊張的生存競爭將隨之而來，玩家此時可得繃緊全身肌肉，準備迎向挑戰！



肯尼打扮成女人的證據

八卦新聞第二彈

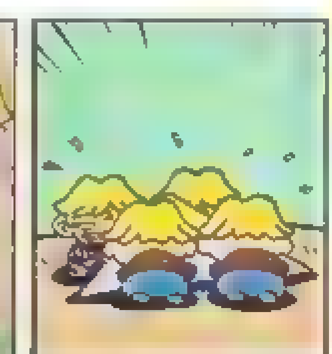
是不是覺得只看看故事，真是一點都不過癮的感覺，沒關係，我繼續為大家挖出真正在遊戲中使用的漫畫，讓大家看得痛快！

背景敘述

哇～皇宮ㄟ！裡面一定住了一個很美麗的公主。那我包子要演王子囉！可是....我要怎麼進去呢？僕人們，快想想辦法啊！於是……，我就這樣在其他王子羨慕的眼光中驕傲的飛了進去^^

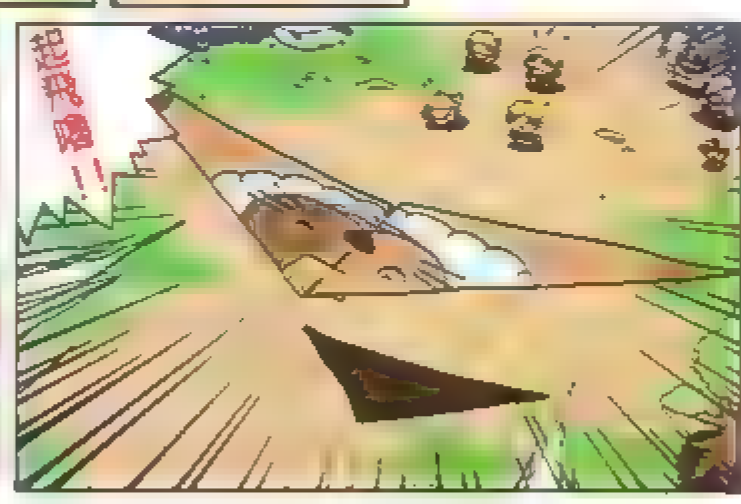












八卦新聞第三彈

是不是還是不過癮啊^^，底下繼續為大家冒著生命危險，拍攝到一些主角們不為人知的」秘密^^



娃娃露兩點寫真



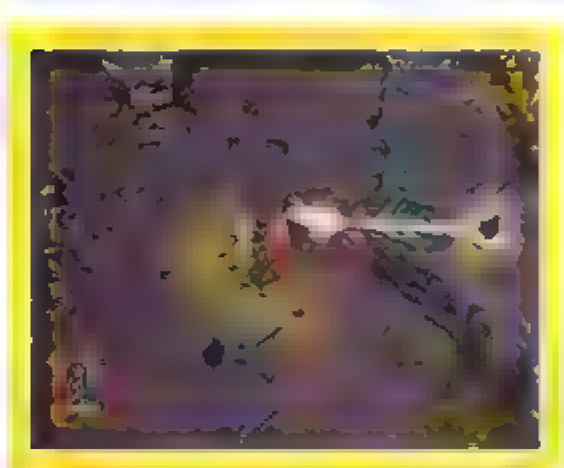
魔法危機

預定推出日 3

＊研究製造所：Sun Flowers　＊販賣流通所：華義國際　＊遊戲類型：角色扮演　＊科技需求：PII 233、32MB

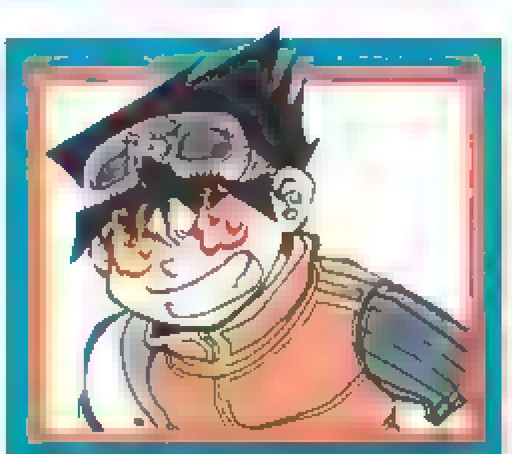
[illegible]

在高斯大陸住滿了各種不同的種族，其中兩個種族是夢想族人與蒸氣族人，"通婚"則是這兩個種族的最大禁忌。在夢想鎮長大的主角—馬文，他的雙親—蒸氣族人的父親與夢想族人的母親打破了禁制兩邊成員結合並繁衍後代的禁忌。儘管馬文努力嘗試融入夢想族人的生活，卻無法取得夢想族人的認同，因此塑造了馬文沉默寡言的個性和毫無自信的人格特質。





在一場一次的大災難之後，馬文……

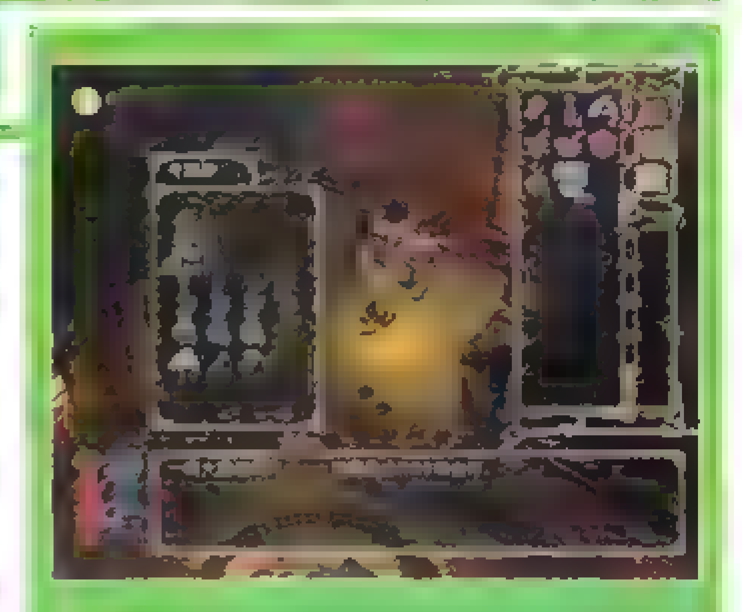


注重解謎及動作的這款遊戲，不但讓我這塊生銹的腦袋動起來之外，也順便可以活絡筋骨，安逸的日子過久了不動一下怎行。咧～怎又卡關了，可惡！今晚不睡覺跟你耗上了

八個具有不同風格的世界

遊戲中共有8個各具特色的世界，包括蜂巢、妖精森林、溪谷、高塔、火山及遺跡，他們的共通點就是都擁有鮮豔明亮的色彩，每個地方都會有不同的人物及任務，當然，還會有各種危險怪物會出現並展開攻擊，例如在妖精森林中就有着難以計數、危險之至的敵人，騎乘著巨獸—戈格的小精靈們更是其中最為致命的。小精靈部落的領袖很早之前就領會到這些溫和的巨獸的潛在能力，現在他們更進一步，從幼獸開始就將戈格獸培養成瘋狂的殺戮機器，讓它們踐踏終路前所擋路的敵人。假如你成功的擊倒這些巨大的野獸，小精靈騎士便會跌下坐騎，並利用手中的雙彎刀展開攻擊，想安全的過關，需要運用你的勇氣與智慧





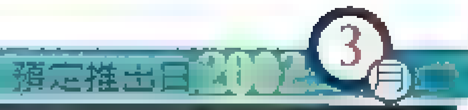
簡單自然的操作介面



遊戲風格鮮明，劇情豐富多變，大大不同於一般的角色扮演遊戲，遊戲有許多種方式可獲得經驗值，同時也有各種敵人對你發動攻擊，玩家可從與各城內的村民解決問題開始，不過，越幫越忙的情況也是有可能產生的喔！遊戲中並有地圖、熱鍵等的功能設置，沒有繁複的操作介面，更能貼近玩家，奇妙的魔法效果和超炫的動作會讓你完全的進



商業帝國 Trade Empi



＊研究製造所：Imperialism　＊販賣流通所：光譜資訊　＊遊戲類型：策略經營　＊科技需求：P.II 300、64MB



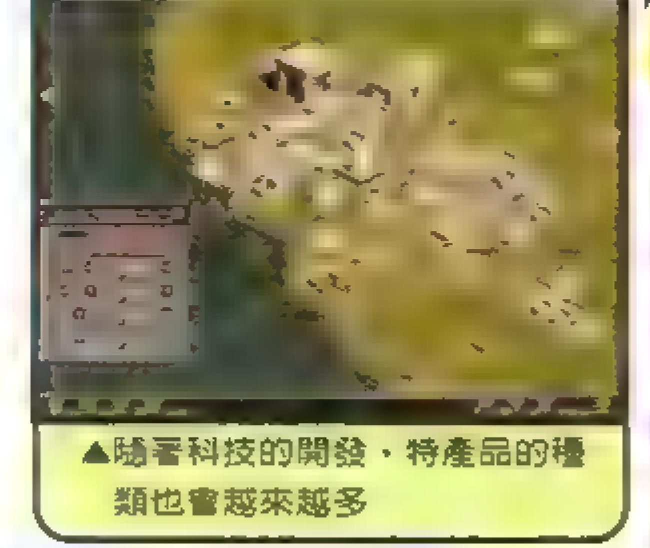
說起做買賣賺錢，那可是我的一大興趣呢！不過技巧方面我總是不大行，常常買高賣低，做了蝕本生意，這一點可要跟我們的御用商人柯里克多學學才行。不過在請教他之前，先來試試這款「商業帝國」吧！在這款經營即時策略遊戲中，將可學習到如何成功建立出橫跨世界、綿延數千年的龐大運輸貿易網路，待破關後我想我做生意的能力，應該就會有很大的提升吧！

嚴謹而龐大的遊戲背景

在「商業帝國」中，擁有橫跨4000年的遊戲背景，加上遍及世界四大洲的遊戲場景，讓玩家體驗到歷史上不同時間、地點的各種商業變化。遊戲在初期，玩家將帶領個貿易商隊，來往世界各地進行特產貿易，隨著新科技及產品的發明，玩家也必須發展出有利的交易方式來銷售，以及新的路線來運輸。舉例來說，有一個遊戲章節是設定在中國漢朝，玩家的目地就是要發展絲路，與羅馬帝國進行商業上的往來。遊戲中設定許多章節，每段不同的章節進行的時間也大不相同，但是都有不同的商機等玩家來發掘。您想要在青銅器時代大賺錢嗎？這就要看看你的策略管不管用了！


▲具有中國風味的章節


▲地區的特產通常都具有很大的商機。

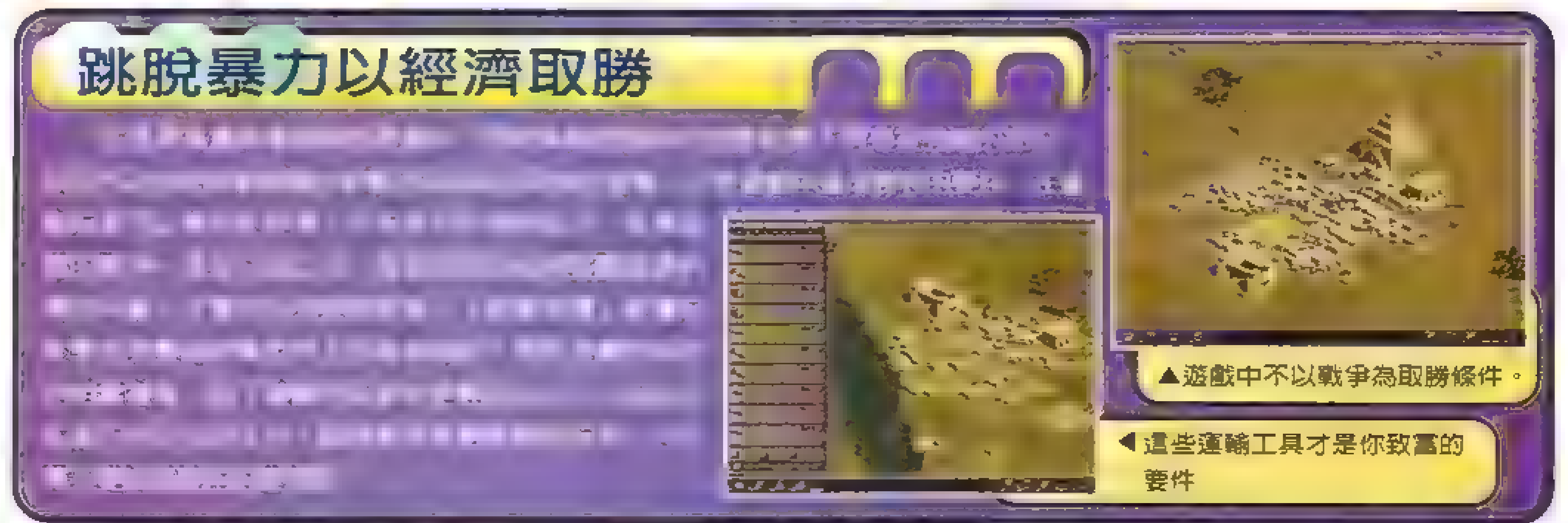

▲隨著科技的開發，特產品的種類也會越來越多


◀建築物的興建代表著時代的繁榮

完整結合科技與商業

「商業帝國」的另一項特色，就是以科技發展為貿易資源的最重要來源。因此在進行貿易時，玩家也要特別注意科技的研發。簡單來說，只要玩家跟得上科技發展，並且能順利的銷售每樣新產品，就能夠成為一個商業大王了！當然了，每一個遊戲時期都有其獨特的資源和科技，玩家在初期就要引進陶瓷、服飾及珍貴寶石，中期可能就要找石油、煤礦等等。而最有趣的是遊戲的開發小組，在設定這些資源時，參考了大量歷史書籍和地理圖庫，務求讓資源出現的地點符合史實。因此在進行遊戲時的歷程，就宛如経歷了人類的文明發展史般，讓人覺得很有真實感。

跳脫暴力以經濟取勝



▲遊戲中不以戰爭為取勝條件。

◀這些運輸工具才是你致富的要件

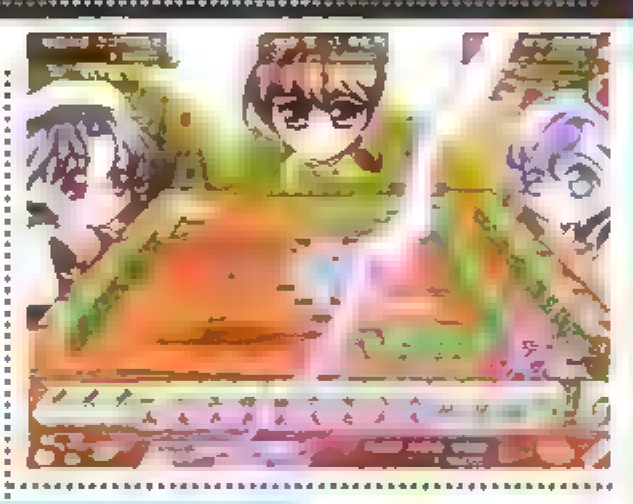
少林麻將

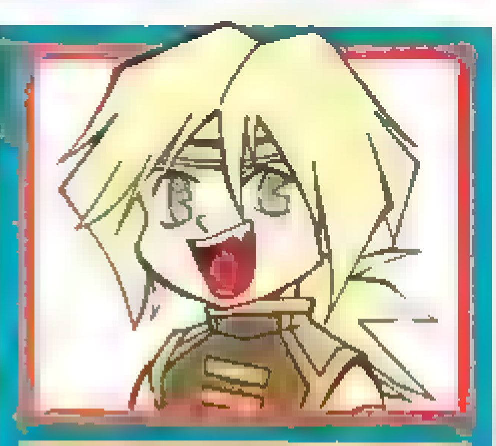
預定推出日2002 2月

＊研究製造所：尼奧科技　＊遊戲類型：益智類　＊販賣流通所：未定　＊科技需求：P2-300、64MB RAM

精采的《少林足球》式麻將

《少林麻將》這款遊戲的原始構想是來自日前相當紅的一部電影－《少林足球》。尼奧科技企圖完全改變舊有的麻將遊戲感覺，提升到一種全新的境界，基於這個想法，製作公司把遊戲的整體風格設定成「展現出非常熱鬧，而且牌技驚人的效果！」。遊戲有「四人對戰」和「雀王爭霸」兩種模式，第一種是單純的打麻將，沒有劇情，但是人物的動作、表情、對話一樣不少，仍然把打牌的熱鬧感表現的很好，對於只想好好打牌的玩家來說，玩這個模式也能得到很多樂趣，玩家若是喜歡過關、有劇情的玩法，第二種模式是你的最佳選擇，遊戲中的十二位主角各有不同的背景，唯一相同的是他們都誓言拿下雀王之位，而且都有實力辦到！在強敵環伺處境下，每一局都將出人意料。

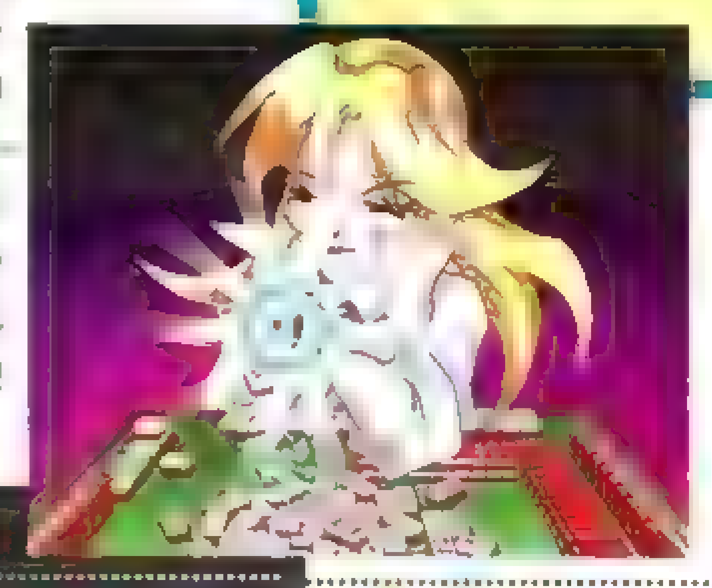




時光飛逝，又到了過年的時候，也是又到了摸八圈的時候～～「「，今年我藍斯洛可要好好大展身手，來個通殺。（阿雷斯：不知誰去年輸到差點連內褲都不保，還敢這樣說大話^^）

電影中的主角——呈現在玩家眼前

雖然十二位主角各有民意支持，但是最受歡迎的當屬我們的「星仔」啦。他依舊是少林弟子，這次為了挽救師門而參加「雀王爭霸大賽」。他自小生長在寺中，天資聰穎好學不倦，已經盡得師父真傳了。可是他從未下過山，他該如何面對江湖的險惡呢？縱使牌技絕頂，可是明槍易躲、暗箭難防，他贏的了其他十一位高手嗎？當然玩家也不是只能選擇星仔，一樣可以扮演其他的主角進行爭霸，完成他們的心願。金矛獅王、令胡衝、小牌女……每個人的故事都很精采，都値得玩家一試。十二段真情的爭霸故事，為了不同的原因，雀林高手誓言爭奪霸主之位，為情、為愛、為武道、為義氣，這場麻將史上最驚心動魄的大爭鬥即將呈現給各位玩家！



霹靂特效橫掃牌桌

遊戲中特別強調打牌的氣氛營造，例如：我們平常打牌要是摸到一張危險牌，心理便開始掙扎，到底該不該打出去呢？以往的麻將遊戲，沒有注意到這種感覺，所以打起來總是覺得隔靴搔癢，還差那麼一點。在《少林麻將》中製作公司使用特效和人物動作來表現這個部分，好比打出危險牌畫面會轉成略帶灰暗，剛好配合玩家的心情。聽牌後，摸牌動作也會更加仔細，就像是真正打牌的時候一樣，表現出那種刺激感。而且遊戲中的主角特效令人眼睛一亮。各位玩家還記得《少林足球》中周星馳一腳踢出的火球嗎？遊戲中的特效就有這種感覺，例如：金矛獅王生起氣來，巨掌一拍，桌上麻將牌被震的滿天飛舞；又例如：玉面飛龍她手一揮，牌就自動落到手中。雀林高手打牌，一舉一動展現出深厚功力，其他還有「三元開泰」、「一色連天」、「風捲殘局」……等數十種特技，玩起來絕對有前所未有的感受。







聖法門 Underlight Online

預定推出日

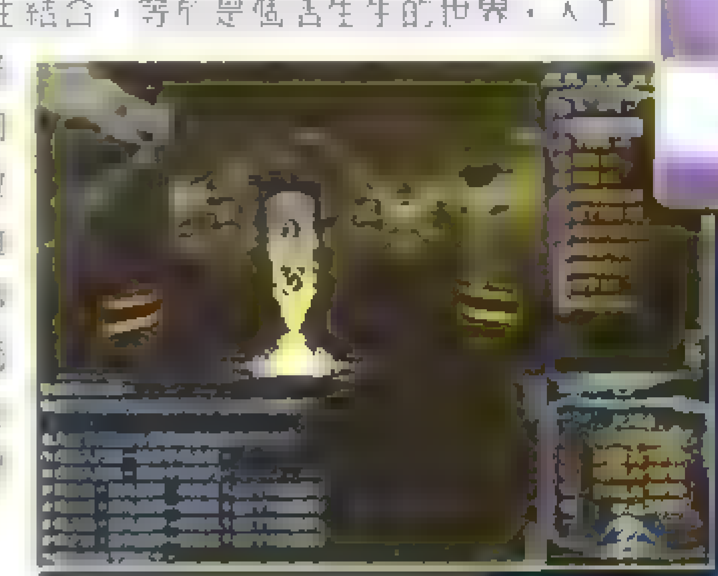
＊研究製造所：Lyra LLC Studio　＊代理商通所：安峻科技　＊遊戲類型：線上 RPG　＊系統需求：PII、64MB RAM



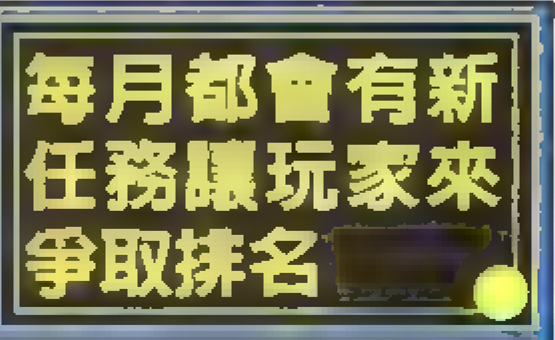
在線上遊戲中，老是這樣你砍我一刀，我回你一劍，越來越覺得沒意思，疑……最近有一款《聖法門》好像可以讓自己所創作出來的劇情，放在網路上讓人挑戰，這種當導演的快感，本魔王還未嘗試過，可以來好好來研究看看，只不過我到底寫不寫得出來啊^^|||

全新「幻想式角色扮演」

安峻科技預計於2002年元月底，推出由美國Lyra LLC Studio 集團代理的線上遊戲大作「聖法門Underlight Online」，是國內第一款「幻想式角色扮演」的線上遊戲，就是讓玩家化身為虛擬角色，在虛擬世界中發展玩家的幻想，如同現實生活地發展出數種可能發生的故事內容。真實人生裡，人們才發展、生存、利益、財物……等等，在「聖法門」的國度裡，將幻想與真實人生結合，等於是個活生生的世界，人工智慧、「限方」怪獸……，每個模擬角色對故事情節都有貢獻，甚至包括預設好或隨機產生的任務，玩家就是其中一員。



每月都會有新任務讓玩家來爭取排名



本遊戲主要特色為強調"無強制任務"，有別於其他遊戲，安峻科技會在網站上每月或每季舉辦「聖法門」任務、目標大賽……等，每個月初提出當月任務，由玩家自行進行解謎，並於網站上進行排名，於月底評比，當月前3名者可得由安峻科技或贊助商提供的獎品，於每季或每年舉辦頒獎典禮，來滿足玩家！

創造你的夢境 導演你的遊戲

市面上的大部份線上遊戲，都有一個固定的任務與主題讓玩家們去完成，就像一個舞台讓每一位玩家去發揮，完成身為遊戲本身的演出要求，而這……都只不過是……自己的想像……，讓玩家當導演，主導自己想要的遊戲內容，安峻科技即將舉辦「創夢大師有獎徵文企劃」，只要投稿對自己所想創造的夢境或任務內容，就有機會當上《聖法門》的導演，發揮無限的想像力去導演遊戲，讓玩家親身體會參與遊戲創作的樂趣！當遊戲成為生活的一部份，甚至把遊戲當生活的玩家們注意囉！虛擬的遊戲與現實生活，若是能結合在一起，保證能讓玩家在遊戲中享受更多的樂趣，開啟一道「聖法門」，就能加入虛擬與現實結合的遊戲世界，滿足玩家的遊戲生活、生活遊戲！







永恆之星





預定推出日 2月

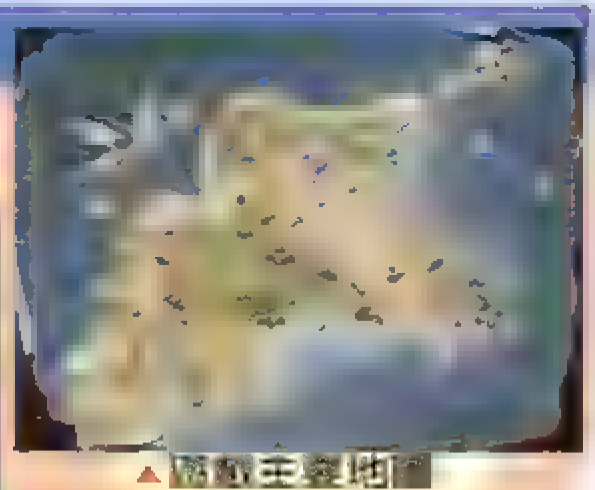
＊研究製造所：東方演算　＊遊戲類型：角色扮演　＊販賣流通所：智冠科技　＊科技需求：PII 266、64MB

前言

位於幻達西德大陸上的數十個小國家在經過數十年的混亂後，終於被三個強國給壓制下來，其中包括擁有悠久的歷史之強國沃勒、北方的新興國家愛塔亞、東南方的莫德洛。利用武力統一國內的莫德洛國王林卡，以統一大陸為目的，並與愛塔亞聯合攻擊沃勒，於是被稱為大陸最強的國家沃勒開始絞盡腦汁的對付他們，就在人類慌忙的進行戰鬥時，在北方封印已久的魔族竟然重現於世，並且計劃發起大陸戰役。當初大家根本沒有放在眼裡的魔族，藉著這個混亂的時期，竟逐漸成長，終於使愛塔亞陷入危機中，這次的戰爭使得在混亂的幻達西德大陸上傳出封印的魔族已復活之消息……喂喂…我還沒有說完前言耶，尼爾斯和雷蕾怎麼都睡著了呀！

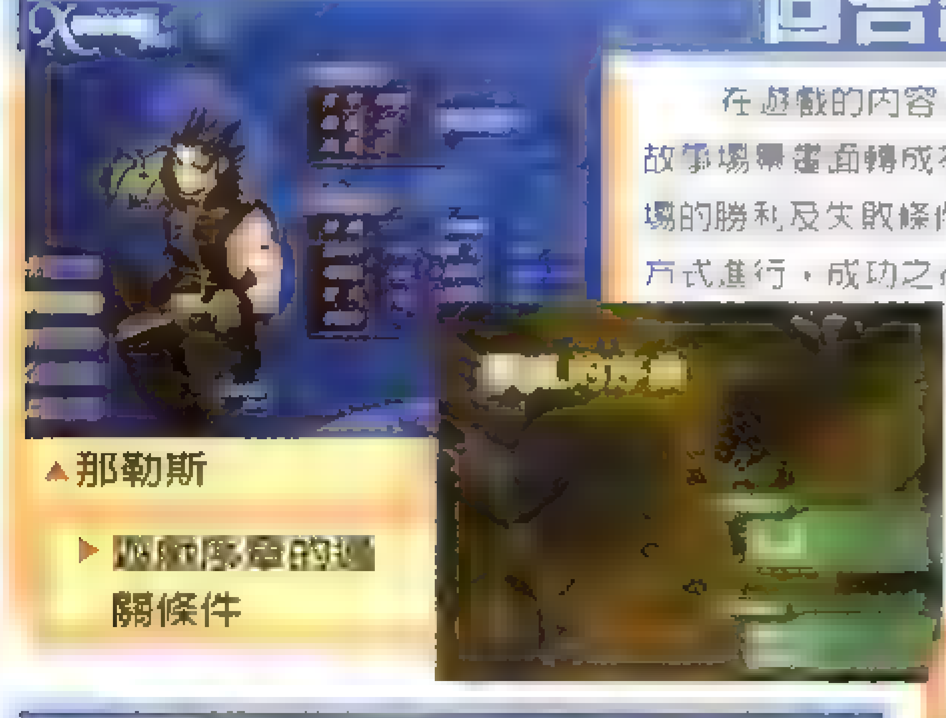


▼小吾



▲遊戲主要地圖

回合制的戰鬥方式



▲那勒斯

▶遊戲序章的過關條件

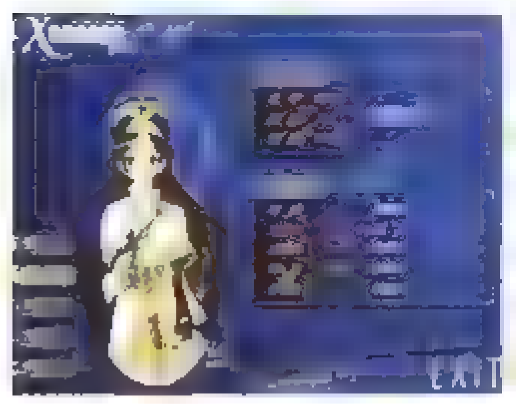
在遊戲的內容上大致上分為故事場景與戰鬥場景。若在故事場景畫面轉成為戰鬥畫面時，則會出現戰場名字與該戰場的勝利及失敗條件，之後才會進入戰鬥。戰鬥是以「回合」方式進行，成功之後會得到基本的獎賞，當然，若滿足該戰場的特別條件，則會有額外的獎賞，得到獎賞之後即會進行下一個故事場景。遊戲關卡總共四十多個，結束劇情也將會隨著關卡結束方式不同，進而產生不同的結局。

《永恆之星》的人物設定是採取日本美形式漫畫風格的呈現，其人物造型個性鮮明，表情豐富，設定者不但要把人物的可愛及喜好在圖案上表現出來，更希望安德烈斯的人民們能夠用珍藏的眼光來看待這些作品，所以畫家在用色上非常的大膽，筆觸也可用非常細膩來形容……所以……嗯嗯小藍就想到咱們皇家畫室的　芙卡爾　先生是學有專精的，先叫他來鑑定一下，看有沒有保值的價值，收藏的一兩套，等畫家……呵呵……賺錢也是小藍的最愛哦！^^

流暢的中文化文字與原音重現

除了擺脫了以往韓製遊戲在中文化之後所產生的對白文字不流暢，全球歡樂工坊還下了許多的苦心，在遊戲的中文化文字中融入國人常用的口氣與說法，讓玩家不至於在玩韓國遊戲時，有不知所云的情況發生。而在遊戲語音上，更保留了原有的韓文配音，充分讓玩家體驗遊戲的情境安排。

遊戲中的人物是採三頭身表現，除了本身的動作豐富逗趣外，許多情緒亦用了身體表情符號來表現，讓玩家在遊戲過程中，充分體會對話所要表達的細膩情緒，讓遊戲的故事充滿更多的想像空間。



◀瑪麗娜

▼清晰明瞭的道具使用選單

注重調兵遣將的策略性

在進行戰鬥時，玩家必須為人物選擇方向，遊戲會依方向的不同而受到的攻擊傷害亦不同，所以盡可能地攻擊敵人後方，而登場的敵人都具有很高的AI，玩家必須想辦法獲勝才行。而在戰鬥中，玩家必須掌握其他隊友的情況，若所有的夥伴被麻痺或冷凍時亦會GAME OVER

超炫麗的魔法與必殺技玩家在進行遊戲的過程當中，不僅可以體驗魔法與必殺技所產生的重大效果，並可以享受到其所展現出來的華麗技巧及優美動作。每位角色都擁有自己的專屬魔法與必殺技，每種魔法與必殺技都表現出氣勢磅礡的影音效果，讓玩家完全融入在遊戲的境界當中。

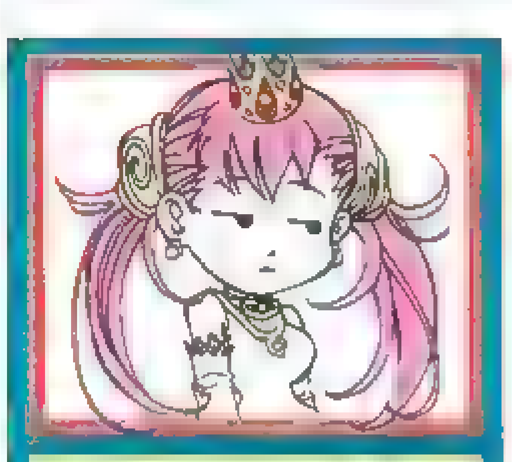
ㄇㄝ組派派對



預定推出日 2月

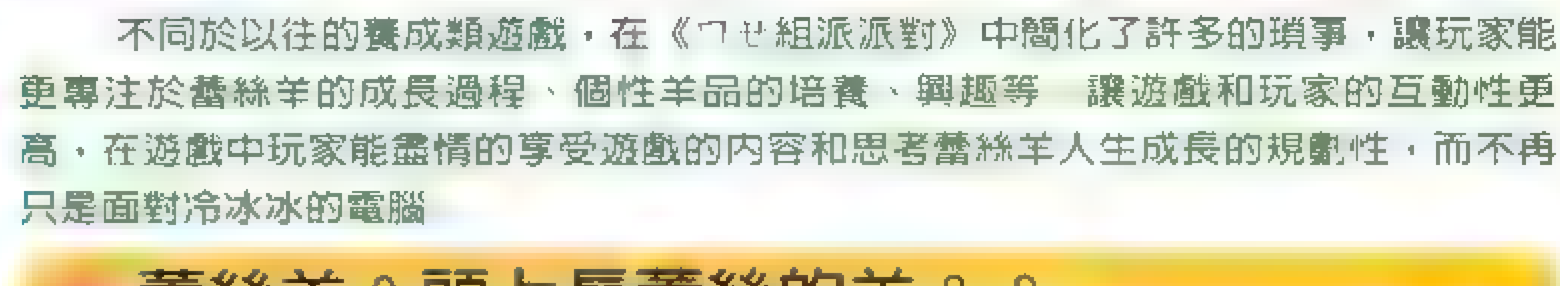
＊研究製造所：歡樂家庭　＊遊戲類型：養成　＊販賣流通所：明日工作室　＊科技需求：Pentium 166、32MB RAM

不同於以往的養成類遊戲，在《ㄇㄝ組派派對》中簡化了許多的瑣事，讓玩家能更專注於蕾絲羊的成長過程、個性羊品的培養、興趣等，讓遊戲和玩家的互動性更高，在遊戲中玩家能盡情的享受遊戲的內容和思考蕾絲羊人生成長的規劃性，而不再只是面對冷冰冰的電腦



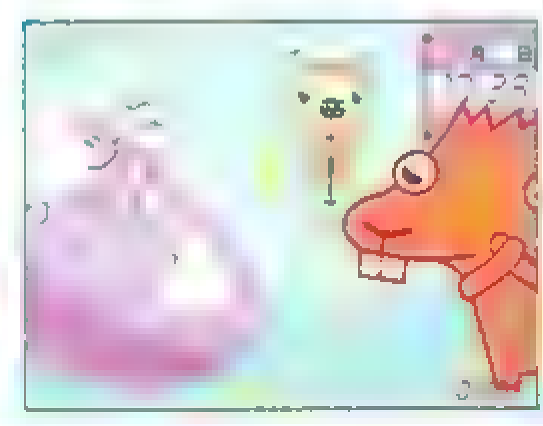
這隻羊長得真奇怪，牠真的是羊咩咩嗎？！什麼，可以養這隻羊嗎？好吧，我養一隻好了，看看會不會養出一隻比現在看起來更奇怪的感覺……

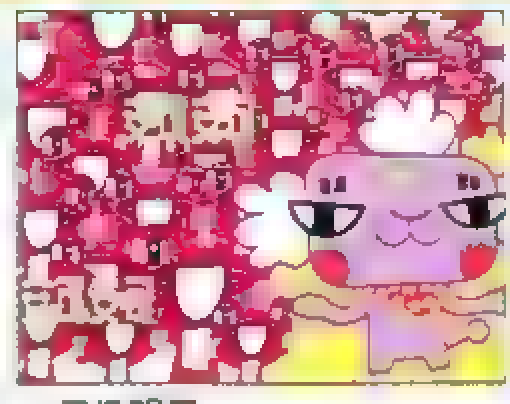




蕾絲羊？頭上長蕾絲的羊？？

《ㄇㄝ組派派對》這款遊戲中提供給玩家一間擁有各式家電的彩色屋，並且交付給玩家一個可愛的蕾絲羊。玩家必須照顧好蕾絲羊的生活起居。比方說保持櫥櫃裡食物的充足，當蕾絲羊生病時帶牠去看醫生，陪蕾絲羊談心、一同打掃房屋等。





▲偶像明星

此外，玩家還必須利用房子裡的各式休閒器材來教導並培養蕾絲羊的興趣。最特別的就是玩家會跟蕾絲羊展開一連串的互動，而蕾絲羊也會感受到並回應給玩家。不論是好是壞，玩家對蕾絲羊的一舉一動都會影響到蕾絲羊的成長與個性、人品、性向等發展。而當蕾絲羊長大後，玩家便可以知道自己把蕾絲羊培養成什麼個性與職業。而在這裡，玩家也可以體驗到一種甜蜜的負荷哦！





想當羊咩咩的主人嗎？

正式進入遊戲之前，你要先通過一個簡單的心理測驗，以了解自己潛在的性格。這可是關係著日後蕾絲羊的個性養成哦！你將在一個擁有各式家電和遊樂器材的彩色屋裡照顧蕾絲羊的生活起居。你要安排蕾絲羊練習鋼琴、唱歌、畫畫圖，修身養性培養才藝。陪蕾絲羊溜滑梯、搖呼啦圈、跳跳舞，調劑生活更可增進彼此的信任度和感情。就像和小孩相處一樣，教牠讀書、陪牠一起遊戲，相伴成長。

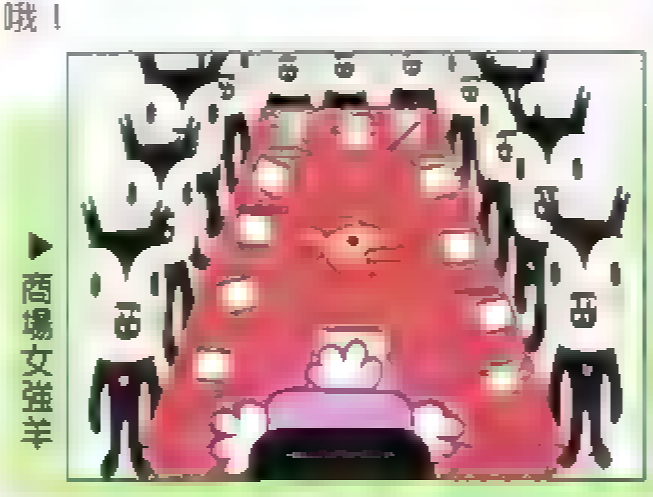
蕾絲羊擁有真實的心情系統和學習系統，所以，你和蕾絲羊每天相處時的互動是很重要的哦！彼此相處的時間愈多愈愉快，蕾絲羊就會擁有可愛又迷人的樂觀思想，認真完成你的指令。相反的，若是你花太少心思在蕾絲羊身上，偶爾才陪牠說話玩遊戲，總是冷落牠，那牠可是會排斥配合你的作息安排的呦！並有可能演變成叛逆的壞小孩，什麼都說"no"。所以啦，千萬別忽略了你對蕾絲羊的個性、興趣、健康狀況等參數，這些可是具有相當大的影響力哦！



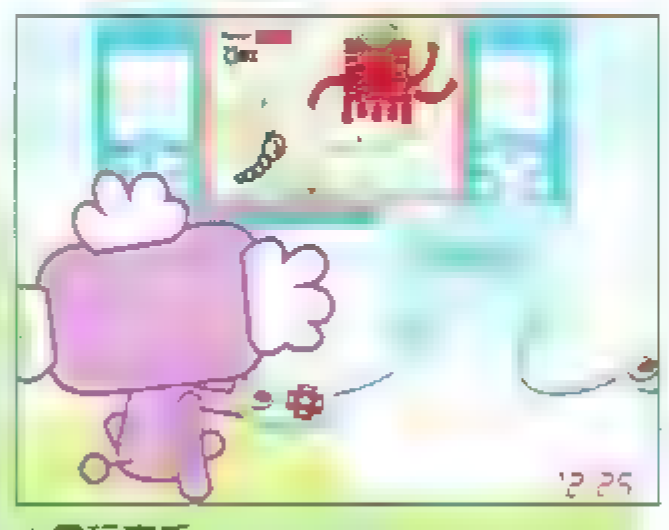
▲羊咩咩的家



▶畫家



▶商場女強羊



▲電玩高手





預定推出日

＊研究製造所：FishTank　＊遊戲類型：策略　＊販賣流通所：英特衛多媒體聯合國　＊科技需求：PII-350、64MB RAM

成為稱霸全美的汽車大亨

《車壇至尊》（Car Tycoon）的遊戲背景是現今汽車市場最為蓬勃的美國，讓玩家從1950美國汽車業景氣大好的時代開始玩起，一直到2006年為止，玩家在這50餘年的時間中，要一手扛下「汽車生產商總裁」這個高難度的工作，從公司的營運、汽車的製造、新款車種的研發、營業據點的建立，一直到銷售汽車的方案等，都必須要玩家一手包辦。《車壇至尊》不但考驗著玩家的企業經營手法，更讓玩家體驗身為汽車大亨所要面臨的重重挑戰，以及成功獨霸市場後的喜悅！



「汽車大亨」這個名詞，可不是輕輕鬆鬆可以拿到的封號，可是要辛苦經營才能夠得到的封號，現在《車壇至尊》讓玩家有機會親自扮演「汽車生產商總裁」的角色，來創造出屬於自己的「汽車大亨」傳奇！



商場競爭等待玩家挑戰

在《車壇至尊》中，玩家接下總裁的重責大任之後，最主要的目標就是打倒許多競爭對手，將企業版圖遍及全美。遊戲中共有高達40個城市等著玩家們去一一征服，每個城市因為性質不同，玩家所將面臨的考驗也將有極大差異。例如在華爾街，你就必須要考慮在此地工作的企業界菁英們所喜歡的車種是什麼，也許是象徵地位的雙B型車，又或許是一些罕見而尊貴的加長型轎車，相對的在加州，外型炫麗亮眼的敞篷跑車才是當地名流的最愛。玩家必須針對不同城市居民的喜好來改變銷售策略、調整價位、思考廣告手法、在衡量租金與收入後去興建車廠及銷售點，並建立良好的售後服務，才能讓你的汽車品牌成為所有車主的最愛！



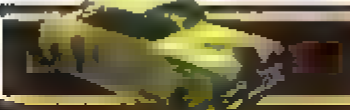


想研發自行創作的跑車嗎！

說到研發車型，玩家在《車壇至尊》將有百分之百的權利去設計出一台空前絕後的新車！遊戲中共有96種不同的車輛部位讓玩家去自行調整，依城市性質和民情不同以及車主們的要求，你可以設計出一台最符合市場的車種。它也許是白領階級的最愛，又或許是年青人最喜歡的成年禮，也許是著重速度快感的跑車，又或許是注重舒適及高貴外型的經理級轎車，更可能是耐用耐操的貨、卡車。當然，如果你對研發新車沒有自信，遊戲中隨著時間進行，總共會出現高達300多台不同功能的各式車輛供你選擇來進行量產，讓玩家專心在行銷領域上大展雄風！



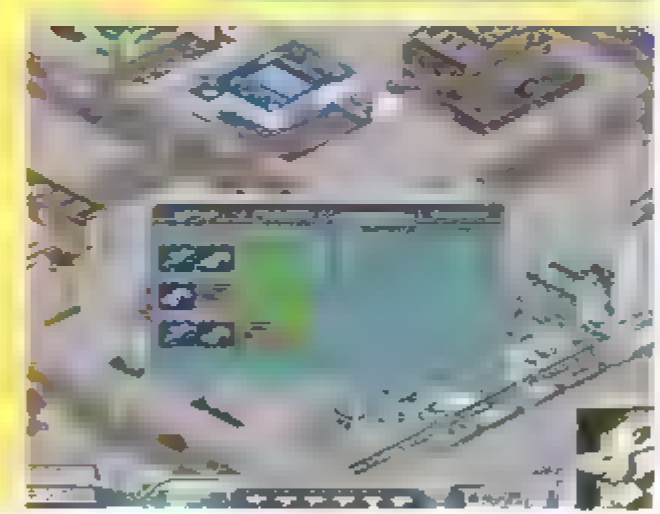




[illegible]

接下來不得不提到的一點是玩家在遊戲中所會遇到的電腦對手。《車壇至尊》中玩家會遇到的電腦對手嚴格來講，都是「奸商」，他們會使出許多不擇手段的經營手法來全力打擊玩家。不過玩家一樣也可以使出多種戰略，除了一般的決定車種、建立車廠、設置銷售點等等之外，玩家還可以使出包含商業間諜潛入對手公司打聽消息、破壞對手車廠之類的手段來讓它好看，總之在遊戲中，玩家除了正當經營，也可以用一些見不得光的手法來讓自己的汽車帝國稱霸全美！





破碎銀河系

預定推出日


＊研究製造所 NEXON　＊販賣流通所 捷生資訊　＊遊戲類型 網路即時戰略　＊科技需求 PII 266 64MB



比起英雄式的個人冒險，戰略才是贏得戰爭的最大因素。別老是看我非常神勇的衝鋒陷陣，其實我也是很有謀略的，想當初在星海爭霸時，我的神族大軍可是打得蟲兒滿地鑽。什麼！人類？我恨死火蝙蝠了。>_<

開啟銀河新戰火

破碎銀河系是一款萬人連線的線上即時戰略遊戲，玩家在遊戲中將扮演指揮官操控自己的部隊為所屬的國家攻城掠地。玩家未進入戰鬥模式時為遊戲中的戰術指揮官，可於基地執行「貿易資源」、「購買兵種」、「兵種升級」及替換購買護甲、裝甲、攻擊武器、兵種專用特殊裝備等。《破碎銀河系》中也有官階之分，參與戰役越多且都成功佔領，個人官階就會依戰績陸續提升，而政治影響力(CLOUT)越高者，官階越容易升遷，也會影響到高級兵種的購買權力





▲新手多與人互相掩護作戰才能活的久

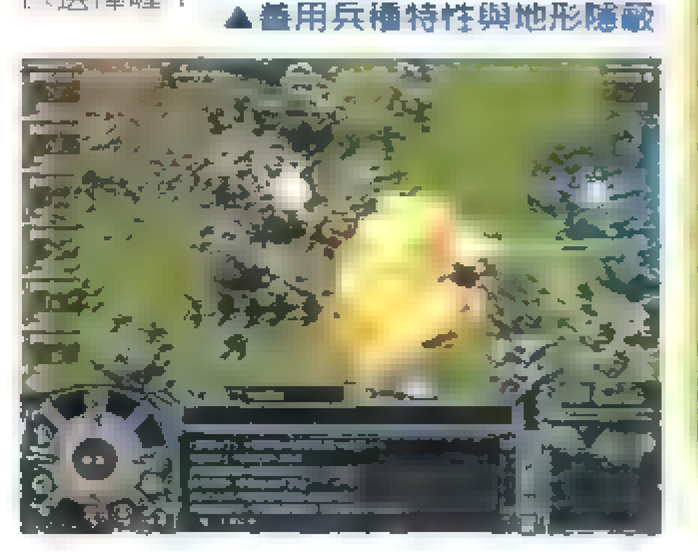
《破碎銀河系》的一台伺服器共有4個國家，各個國家中的每個玩家都可自行開啟新戰局或加入支援其他盟友已開打的戰局。一旦進入國與國領土的戰役，則轉變為即時戰略模式，目標以佔領敵人的侵略領地--POC(爭奪點)為主，而敵人侵襲時，則以守衛領地中的POC為主要目的。在有限的時間內佔領者，領地歸於自己所屬國家，守衛失敗者，領地即為敵人的國家所有。

多樣化的兵種組合

在《破碎銀河系》中，玩家剛開始是擔任一位低階的戰術指揮官，在遊戲初期兵種共分為步兵系、機械化部隊、航空部隊三大類。每個單位都有自己的攻擊及防護模式，各個單位也都有其進化機種，想用哪一類的兵種就看自己的喜歡及戰術偏好，而且兵種類別也持續更新增加中。不過，兵種選擇與個人能力值的調配及升級有非常大的關係。除了以上三類，更有保密中的特殊兵種可供選擇喔！



▲善用兵種特性與地形隱蔽



玩家的四項屬性

玩家一開始只能操縱6個戰鬥單位，玩家能操縱的戰鬥單位數字將會因戰術指數的升高而往上增加。

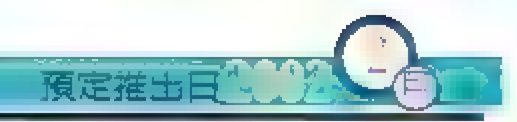
政治指數上升，玩家可從所屬國家得到的資金跟資源也就越多。另外，政治指數也可影響玩家所能擁有的戰鬥單位數量最大值。

知識指數影響戰鬥單位所能裝備武器道具的等級高低。

機械知識(MECHKAPT)

技術指數會影響戰鬥單位裝備項目的重量與空間。

幻想城物語

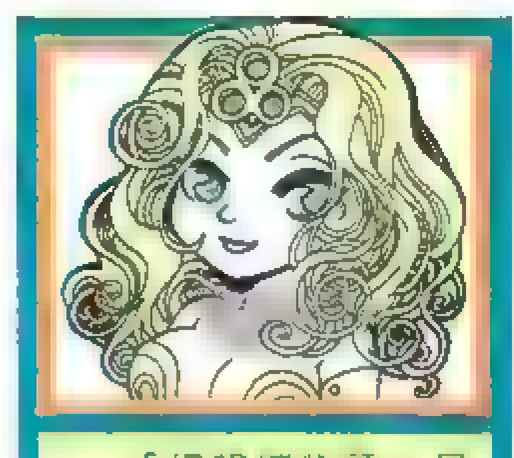


＊研究製造所：歡樂家庭　＊販賣流通所：智冠科技　＊遊戲類型：策略　＊科技需求：Pentium MMX、32MB RAM

快樂組織所有人的力量　打造夢想中的城市

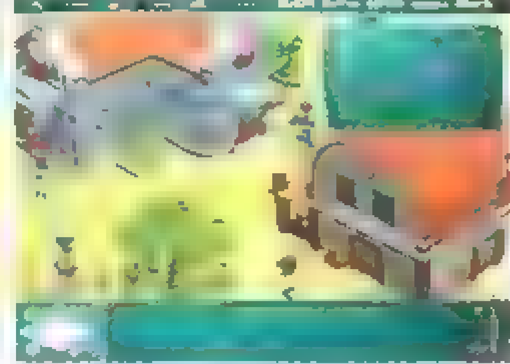
由於多年前礦工們意外的挖出了地底下的古代遺跡，卻也不幸的解開了邪惡封印，雖然古代遺跡中蘊藏著豐富的財物、珍貴的上古寶典與勇者們留下的神兵利器，但礙於黑暗的勢力，沒有人敢拿自己的生命開玩笑，所以為了珍貴的上古文化遺產，玩家必須建立一座可以容納很多勇者的冒險城市，以集合眾人的力量，完成神聖的開發遺跡工作，然後，順便做掉危害世界安寧的大魔王

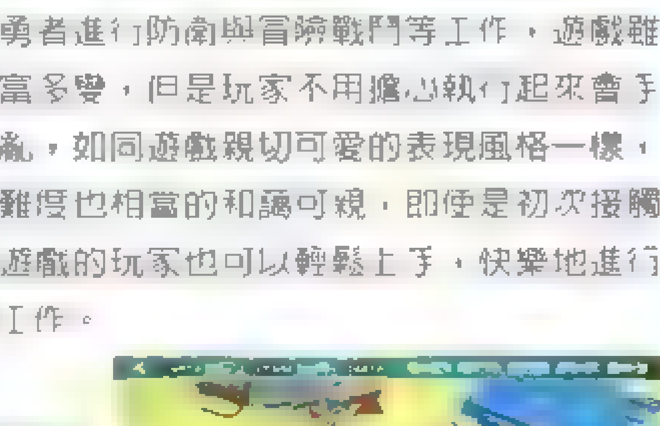
遊戲採用類似世紀帝國等即時戰略遊戲方式，玩家可以同一時間進行都市建造與委派村民、勇者進行防衛與冒險戰鬥等工作，遊戲雖然豐富多變，但是玩家不用擔心執行起來會手忙腳亂，如同遊戲親切可愛的表現風格一樣，遊戲難度也相當的和藹可親，即使是初次接觸即時遊戲的玩家也可以輕鬆上手，快樂地進行興建工作。

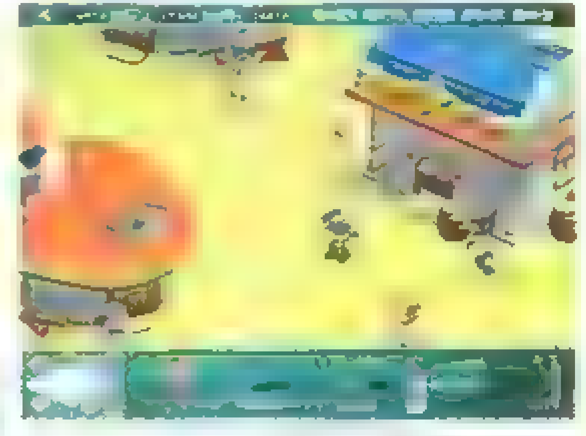


「幻想城物語」是個結合了即時戰略、模擬經營與角色扮演等元素所組成的遊戲，讓玩家可以深入角色扮演的遊戲之中，建造一座自己的冒險城市，培養、組織所有的人力、物力，以自己所培養出來的城市力量對抗邪惡的黑暗勢力









▲建立一座冒險城市

一座可愛的城市　麻雀雖小五臟俱全

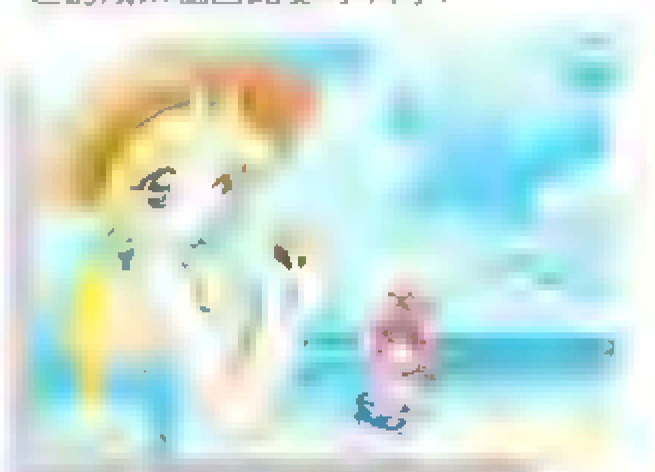
由於你將建設的是一座冒險城市，所以可供建築的單位除了容納人員的屋舍旅店外，武器店、魔法店、酒館與醫院當然是一樣都不能少！而隨著遊戲進展、市民增多，玩家還必須提昇這些建設的水準與品質，城市中還有專門負責提昇各項技術的學苑，學苑可以提昇的技術多達四十多項，甚至可以提昇都市居民智慧、智力、敏捷度等多項屬性的素質

遊戲中基本上分為村民、守衛與冒險者等三種NPC，由村民負責城市的建設與後勤補給（例如經營商店、研發等）等相關工作，而守衛負責抵禦不時前來騷擾的野蠻民族與魔物，冒險者當然就是專職前往遺跡與迷宮中從事探險等為城市增加財源的工作

而冒險者更有勇士、魔法師、小偷與醫生的分別，每一種職業都有不同的專長與弱點，例如小偷雖然攻擊力不高，但是就是有本事從遺跡中獲取大量的財物、道具，且在全軍覆沒時，保住小命逃回來，玩家在遊戲中可以組合各種成員，組織各式各樣的冒險隊伍，不論是攻擊力超強的魔法戰隊，或面面俱到的全能隊伍，都會有不一樣的樂趣與收穫，而城市建造的成果也因此變得不同！



▲親切可愛的遊戲風格

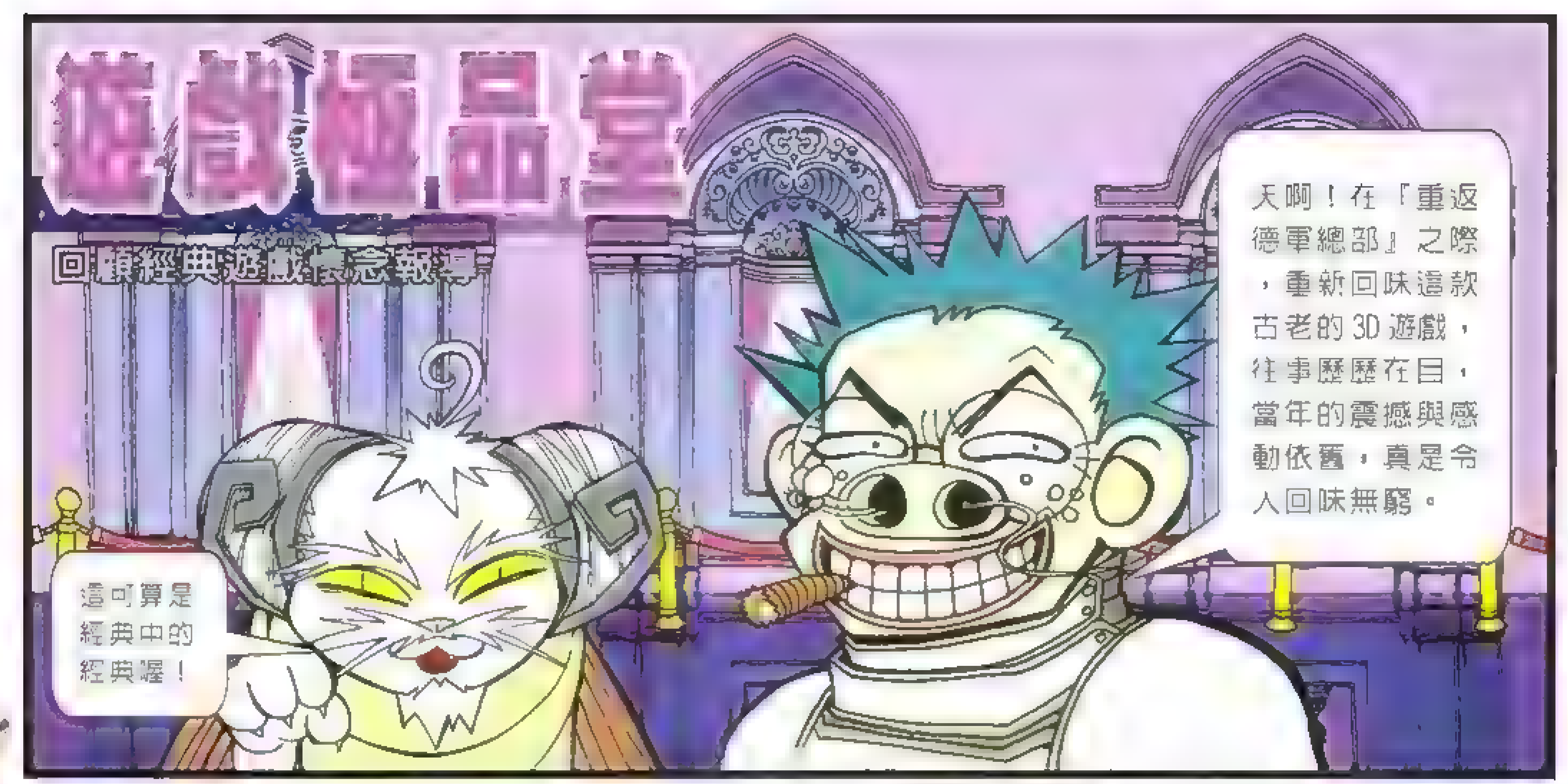






▲遊戲大致上分為村民、守衛與冒險者三種NPC

▲建築物的等級可以提升喔！



草民騎士　老芋仔　e-mail：alex.sheu@msa.hinet.net

時間距今約已十年，這一款由idsoft精心製作的「3D德軍總部」遊戲，曾經帶動過一段遊戲狂熱，[illegible]老玩家們，不分晝夜的廝殺於層層惱人的迷宮之中；當年那一段[illegible]的悸動，恐怕是今日由全3D類型遊戲入門的年輕玩家所難以理解的。但是，玩家們對於「遊戲歷史」卻不能輕忽；需知正因為有「3D德軍總部」，才會有隨之而起的「毀滅戰士」、「毀滅巫師」、「雷神之鎚」等等系列的問世，也因為有「3D德軍總部」，方能開啟如今全3D遊戲盛行的歷史新頁。idsoft當年的這項貢獻，無疑是電腦遊戲產業發展的[illegible]，在電腦遊戲的發展史上，更有著不可抹滅的里程碑效應。



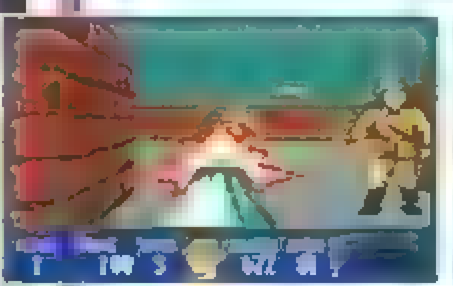
原始3D畫面．創造時代新猷

遊戲雖名之曰「3D德軍總部」，[illegible]在純DOS的作業平台下，[illegible]更多的EMS、XMS記憶體的「[illegible]」[illegible]的硬體設備和軟體技術相較，[illegible]的無限[illegible]。今日的眼光[illegible]觀之，[illegible]遊戲的場景設計顯得極為簡單，只有320x200的解析度，[illegible]面與所有物件，像都產生一種難以言[illegible]的朦朧之美。[illegible]禿的天花板上，點綴性的會出現[illegible]骨和[illegible]的地板，[illegible]動的「生命」跡象。一場接一場[illegible]宮，以及完全運用平面空間所建構的龐雜密室等等，以今日[illegible]視之，但在當年，這樣的設計會顯得很沒有「見識」的



超高AI設計．戰鬥刺激迷人

這款遊戲的迷人之處，在於首開營造3D型式的遊戲新[illegible]，[illegible]戰鬥中[illegible]，[illegible]更是充滿了遊戲極[illegible]的樂趣。遊戲中出現的敵人有四、五種滿口德語的納粹兵種，其AI設計之高，直到如今仍教人咋舌；慣常的作戰方式，首推開啟門扉後所遭遇的正面衝突，此外亦不乏神出鬼沒，專於背後開冷槍的德軍「雜碎」；而在彈盡糧絕時，遭德軍[illegible]致死，也是常有的慘事。面對這層出不窮的[illegible]，玩家所能運用的武器也是簡單得很，除了一把隨身攜帶的[illegible]以外，手槍、步槍和機關槍，都是必須隨時留意補充彈藥的利器。這些簡單的武器裝備，在當年而言，已經足夠教玩家為之[illegible]了。





眾多關卡挑戰 考驗玩家實力

由於受到遊戲引擎和軟體技術的限制，遊戲場景只限於室內；亦即當年的德軍總部，俱是設在「大樓內部」的。遊戲進行的方式，除了主要的與德軍對戰之外，玩家必須在各層迷宮逐步尋獲開啟門扉和電梯大門的鑰匙，然後才能搭乘電梯往更高樓層進行破壞。在正式發行的版本中，遊戲共計有六大任務，各個任務又各有九個一般樓層和一個祕密樓層，故遊戲總計有六十個關卡。這般規模，在當年的遊戲作品中，已算是極具震撼性了。儘管遊戲製作的環境條件不能同日而語，但六大任務的場景式樣、風格又都能保有鮮明的區隔，這也是導致老玩家能感動莫名的主因。更由於「關」在室內久矣，因此在稍後推出的「毀滅戰士」系列能一舉走出室外的「創舉」，老玩家的興奮自是不言可喻的。

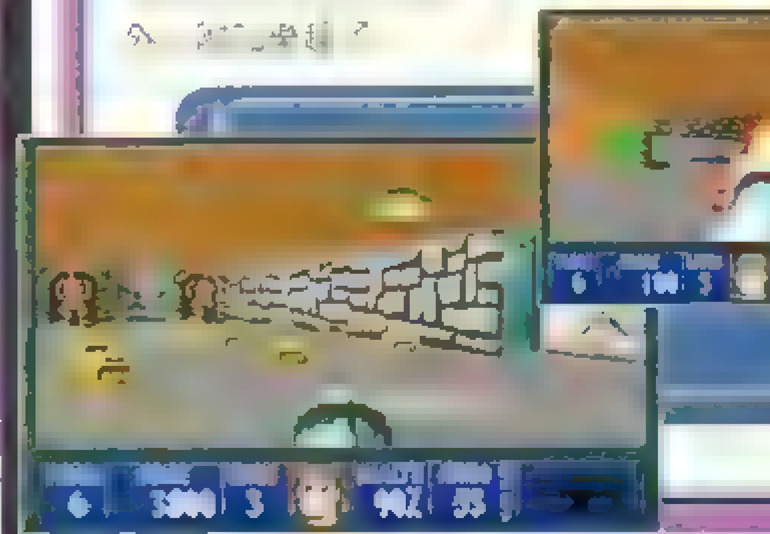


逼真聲音效果 完全場景重現

「3D德軍總部」的問世，適巧趕在音效卡開始起步之初，故而遊戲在背景音樂與音效上的突出表現，極受廣大玩家[illegible]。除了振奮人心的武器音效外，納粹德軍的[illegible]、叫陣等等，俱是令人印象深刻。此外，最為老玩家[illegible]者，需屬發現密室時，那移開石牆的迷人聲響，[illegible]以及遊戲能否順利開展的重要關鍵，因為唯有在密室內才會出現有大型的武器、彈藥[illegible]，以各式各樣的納粹典藏黃金等。更由於[illegible]進入電梯之後，程式會自動幫忙算計殺敵人數、[illegible]寶藏[illegible]，以[illegible]「[illegible]」[illegible]，故[illegible]再[illegible]一次，[illegible]自[illegible]，[illegible]「[illegible]」。





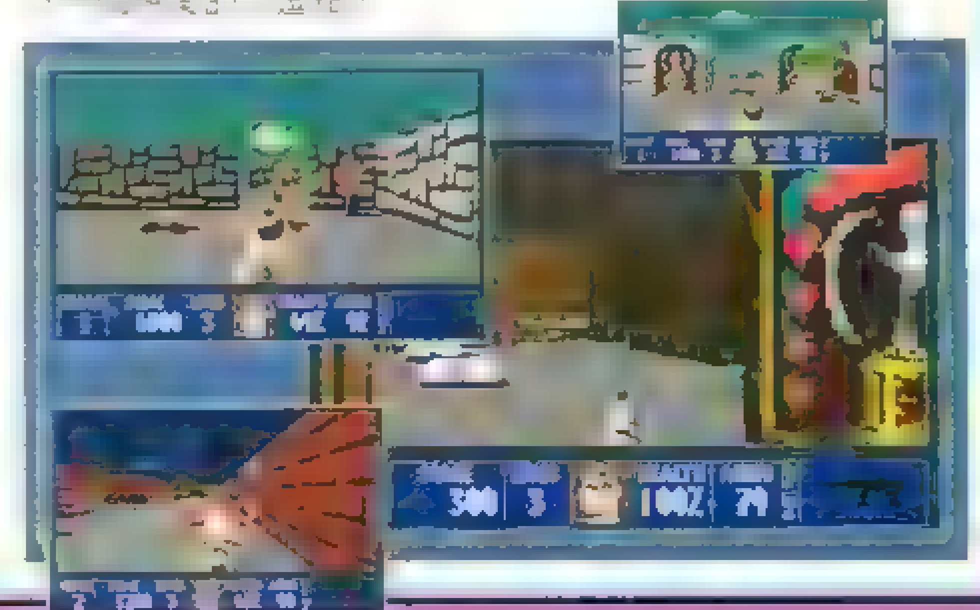


開創時代新局 堪稱時代經典

以若干年[illegible]自身的遊戲經驗回想，[illegible]2MB大小軟碟[illegible]容納的遊戲，[illegible]有限的條件下設計而成，[illegible]今日的[illegible]遊戲作品，[illegible]「[illegible]」之餘，[illegible]不失「[illegible]」之[illegible]的電腦遊戲史上，[illegible]所普遍接受、認[illegible]的[illegible]後的諸多類似「毀滅戰士」的遊戲，[illegible]3D遊戲作品，更[illegible]遊戲[illegible]愛遊戲的所有「[illegible]人」的[illegible]。



[illegible]，[illegible]一件[illegible]「[illegible]」[illegible]，[illegible]「執掌救世」已近十年光景，[illegible]之際，[illegible]現任的總「統」老爺，[illegible]，[illegible]若[illegible]的「明[illegible]」[illegible]，若[illegible]的是，「3D德軍總部」[illegible]「[illegible]」，若是能藉此溫故知新一番，[illegible]遊戲界的[illegible]，豐功偉績歷程中，劃下一個[illegible]的[illegible]點！



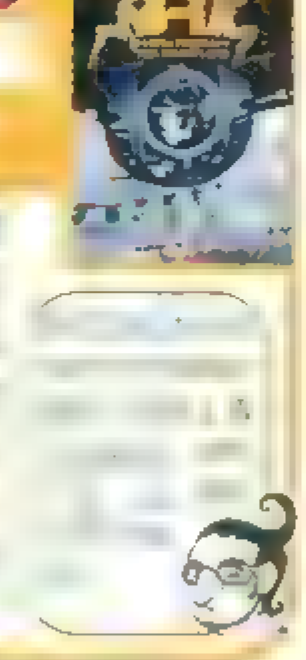


皇家商號

最新上市遊戲及精品展示

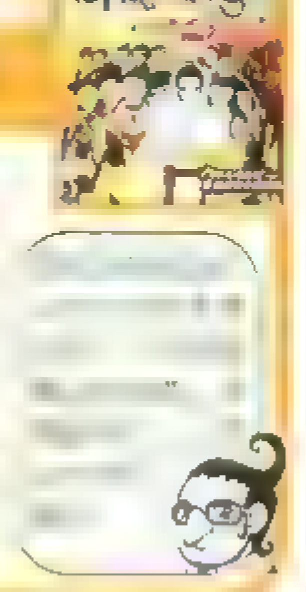


B17 飛行堡壘



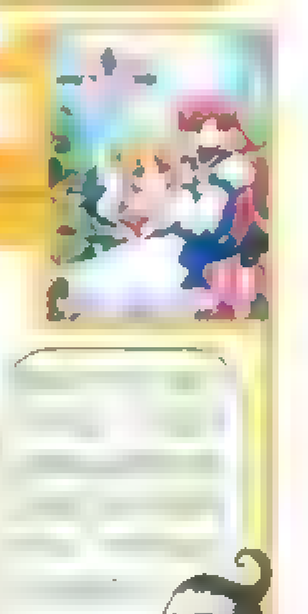
「B17 飛行堡壘」是以在二次大戰的歐洲戰場上，表現極為突出的 B-17 轟炸機為主角的飛行模擬遊戲。遊戲中將真實飛機上遇到的各種情況呈現在[illegible]前，像是飛機中彈，中彈的位置不同就會出現不同的狀況，有的會冒煙，有的會失火。除了機械的故障和[illegible]之外，人員也會受傷，這個時候就要趕緊處理，免得機員在飛機上[illegible]死在機上

三國群雄傳～臥龍與鳳雛



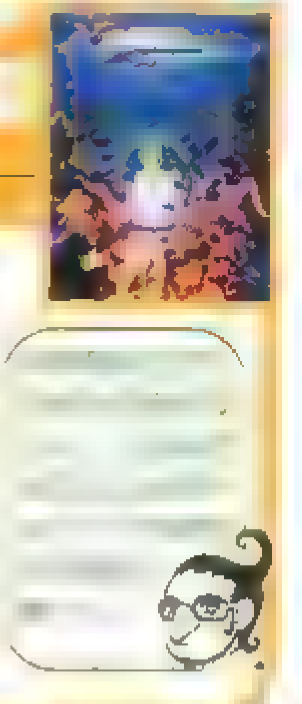
這是一款以三國時代為背景的角色扮演遊戲[illegible]如何由一個籍籍無名的[illegible]子，成為能夠決勝於千里之外的[illegible]。遊戲中完全顛覆了一般人對三國設定的印象，[illegible]之中，[illegible]會變得完全不符合歷史，不過正[illegible]，才能帶給玩家更多的[illegible]

天使演唱會



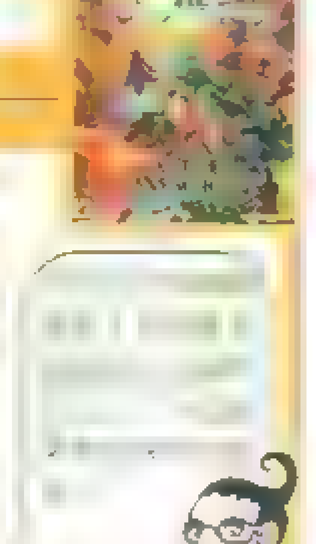
「天使演唱會」是日本[illegible]推出的新作品，除了一般文字冒險遊戲的特色外，還加入了音樂遊戲的玩法。遊戲中的主角在[illegible]的過程中，常常會碰到需要演奏的時候，這時玩家就要配合女主角的歌聲，[illegible]。而演奏的方法相當簡單，只要用鍵盤上的數字鍵，配合歌聲，在音符移到五線譜左方的框框時，抓準時機按下與音符相對應的按鍵即可

幻翼傳說～露卡的魔獸教室



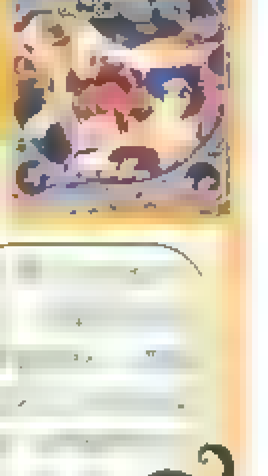
這是一款[illegible]的角色扮演遊戲，遊戲中最特別的，就是玩家[illegible]以自主的培養方式[illegible]的魔獸。遊戲中玩家在戰鬥時，一定要[illegible]，魔獸就會呈現[illegible]狀態，此時玩家就可以使用「魔獸捕捉」技巧，[illegible]，再在[illegible]魔獸養殖場的[illegible]，[illegible]過程後，玩家將它[illegible]出來，就能讓魔獸[illegible]戰鬥行列了

魔法亂世紀



「魔法亂世紀」雖然是即時戰略，但它著重於戰術層次的戰鬥，也就是沒有採礦、砍樹等[illegible]人步驟，只有指揮[illegible]隊與敵人對抗。在遊戲中玩家扮演的角色是一名巫師，擁有召喚強大魔獸及施展致命法術的力量，而魔獸和法術，正是你在 3D 真實戰場上用來擊敗敵人的二大武器！玩家可以[illegible]一種召喚的魔獸和要使用的法術，把敵人一舉擊潰！

魔幻騎士



魔幻騎士是一款以[illegible]為背景，結合騎士、[illegible][illegible] RPG 遊戲，[illegible]，沒有艱難[illegible]，完完全全以[illegible]。[illegible]，不論[illegible]、[illegible]，帶給玩家的[illegible]

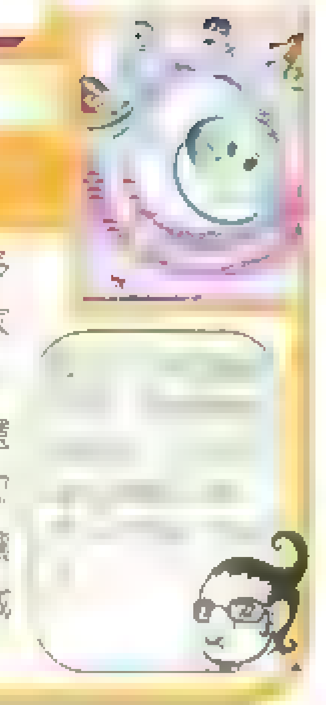
精兵悍將之諜海殺機





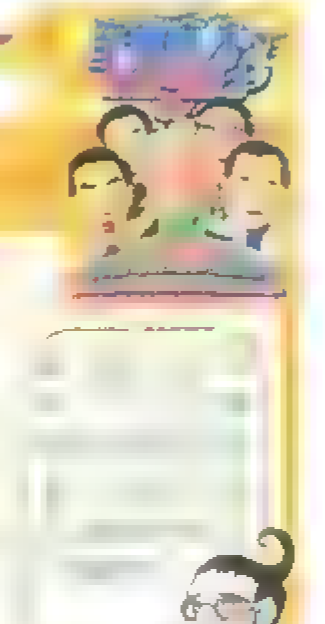
動作射擊遊戲「精兵悍將」的最新資料片。本片增加單機的十個新任務，這些任務地點有動物園、熱帶叢林、機場以及非洲草原等各式各樣的地形。網路連線的部分也新增加了六張地圖，這些場景包括日本寺廟、辦公大樓、阿拉斯加油田、恐怖份子基地以及城市街道等。此外還增加了 14 種武器裝備，玩家將可體驗到更新穎的現代武器。

餅乾夢工坊



能夠擁有一家完全屬於自己的餐廳相信是許多玩家們的夢想。而這款經營策略遊戲，讓玩家享受到在魔法世界中經營一家餐館的樂趣，更重要的是，遊戲中多樣的經營要素設定，還可以讓玩家感受到一家餐館的營運過程中，那種全心投入於各種繁瑣事項的成就感。除了讓玩家經營餐館外，還另外加入了角色扮演的成分，玩家的人物等級可是會隨經歷成長的。

至尊麻將 3



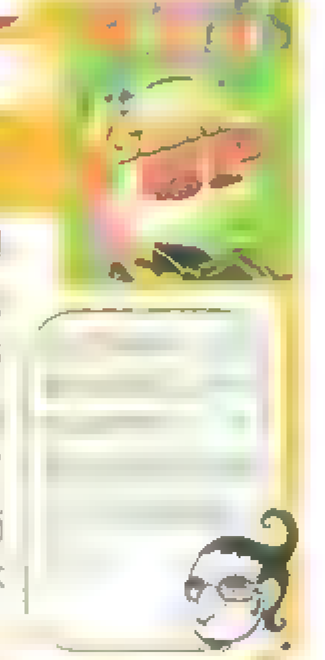
《至尊麻將 3 》中，有包含台灣16張麻將、香港13張麻將、日本13張麻將等的規則，人工智慧(AI)共分為三級(初級、中級、高級)，玩家可以自由選擇級數與決戰對象。遊戲的出場角色以政治人物為影射，各個造型逗趣可愛，而且都是你必曾相識的臉孔。他們鼓搗逗趣的打牌動作，配合風趣幽默的對白，讓人打起麻將來，心情都愉悅不少呢！

美人魚的季節



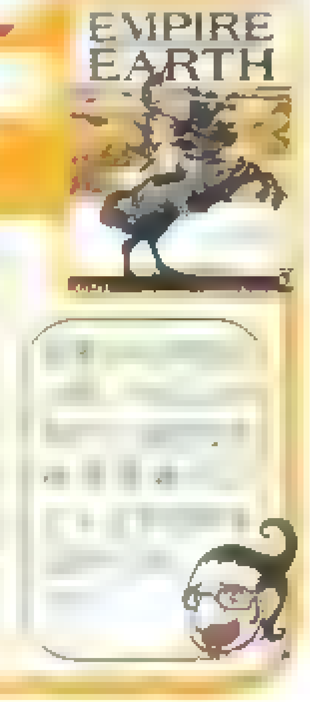
這是一款學園風格的戀愛推理冒險遊戲。遊戲流程主要分為兩部分。從故事開始的 7 月 22 日到 8 月 19 日之間，主角必須解讀士神秘網頁之中所隱藏的訊息的真相，首先與女主角發展親密的信賴關係。在達成了以上兩點之後，從 8 月 20 日開始，故事便會開始進入第二階段，整個事件會發展到另外一個高潮，而主角和心儀的女孩子之間也將有完美的結局。

極速四驅車



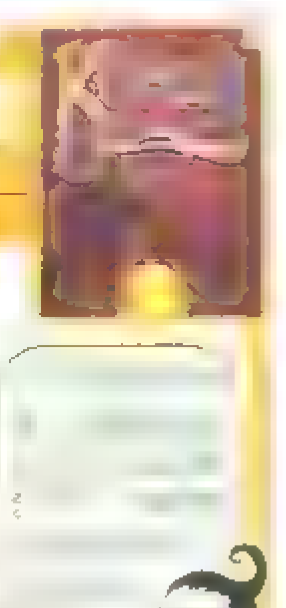
以四驅車作為主要的賽車車種的遊戲，是一個讓玩家們可以充分體會改裝樂趣及兼具賽車刺激感的競速遊戲。遊戲中玩家將乘坐在四驅車上，享受狂奔的樂趣。和傳統賽車遊戲不同的是，玩家將經歷相當特殊的跑道環境，包括了可以飛越的坡道、地表突然突起的小丘等，而不同的視野及貼地感，更是將帶給玩家完全不同的速度感受。

世紀爭霸



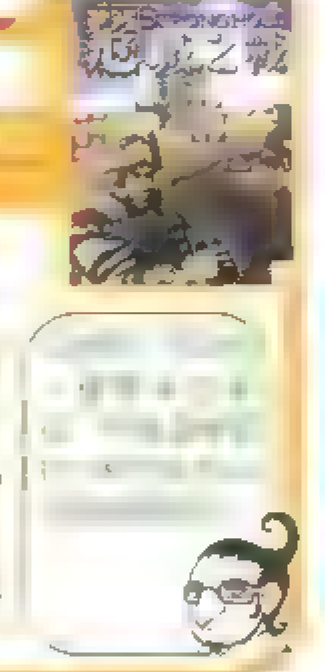
《世紀爭霸》是一款以30畫面建構的即時戰略遊戲。遊戲將區分為14個紀元，前12個紀元是現有的人類歷史，後2個紀元則是即將到來的未來。在 14 個紀元中，共可分為三大戰役，下面共有 30 個場景（另外還有 20 個訓練場景）。這些戰役與場景都是針對不同歷史階段所特別設計的，包括了歷史任務、當代任務、以及遭遇戰等。

可汗



「可汗」是一款可同時進行八人連線對戰的即時戰略遊戲。在遊戲中沒有單一的戰鬥單位，每個作戰部隊的建制，是由玩家自行選出七種戰鬥單位的組合，而這些戰鬥單位包含了步兵、騎兵、弓箭手、法術師等等高達五十種不同的兵種！此外在資源的部分，遊戲採即時生產 / 消耗計算，AI 會即時計算所生產的資源並扣除所有戰鬥部隊所需消耗的資源。

危城之戰



這是一個以「城堡」為中心的即時戰略遊戲。在遊戲中玩家必須建設一座屬於自己的城堡，並且部署攻城及反攻城的部隊。遊戲中共有超過 30 種類型的城牆、城塔和反攻城的裝備，以及 50 種以上的建築物。護城河、營營、沸油、陷阱、投石機、吊橋、燃燒火箭、箭塔、砲塔和城垛等等城堡攻防措施，將讓玩家徹底享受城堡攻防的快感。

遊戲周邊展示區



《櫻花大戰》到底有多受歡迎呢？看SEGA專門為這個遊戲開設了周邊商品專賣店，還取了一個跟遊戲裡面相關的店名"太正浪漫堂"就知道了。對櫻戰來說，真是個很棒的發購精品的點子，但對於櫻花迷的荷包而言，就不免要大失血囉！看店內的擺置與裝潢都充滿了遊戲中的色彩，真是令人感到心動啊！對於在國內的櫻花迷來說，去看看的實在機會不大，我們就在此介紹一下店內的產品，過過乾隱吧！

精緻典雅的太正浪漫堂周邊商品專賣店





文具區



櫻花大戰2 主題文件袋

花組公演巨 太愛之敌 主題墊板

櫻花大戰2 主題卡通墊板

櫻花大戰2001藝術展明信片

隨身名片盒

書套，¥1000

便條紙，¥350

信紙套組，¥600

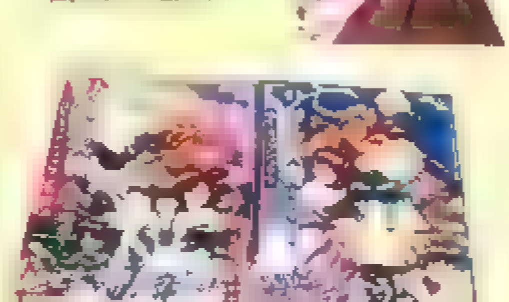
書籍區



櫻花大戰TV版動畫收藏集



櫻花大戰2官方攻略本



櫻花大戰OVA版動畫收藏集



櫻花大戰2資料設定集



櫻花大戰官方攻略本（戀愛篇，戰鬥篇），製作極為精美

杯具區



了蓮麗之主題酒杯，真的捨得使用這麼可愛的酒杯嗎？

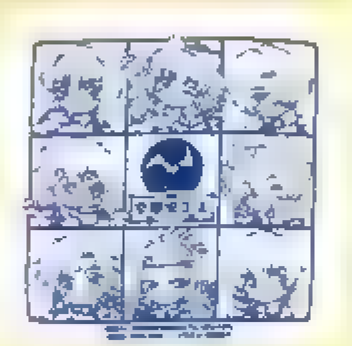
花組隊員藝妮生日紀念茶杯，附贈星星砂糖一袋

沐浴用品區



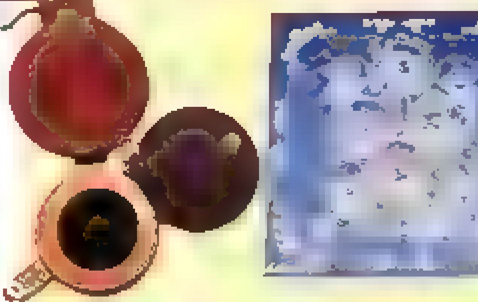


第四回花組公演之限定玫瑰沐浴劑



迷你小方巾

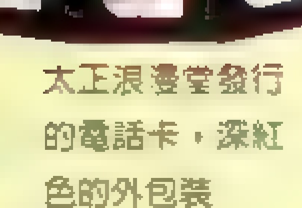
生活用品區



外皮是皮製的隨身鏡

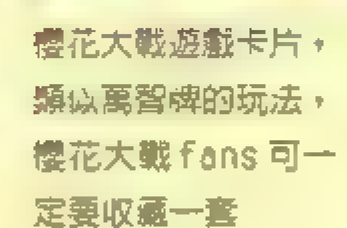


萬用方巾布

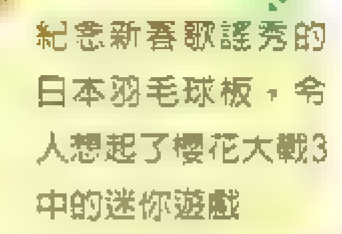


神崎專用的吸油面紙，要價￥1200，因為是特別限定版

太正浪漫堂發行的電話卡，深紅色的外包裝



櫻花大戰遊戲卡片，類似萬智牌的玩法，櫻花大戰 fans 可一定要收藏一套



紀念新春歌謠秀的日本羽毛球板，令人想起了櫻花大戰3中的迷你遊戲



為背面花樣

真宮寺櫻形像日式團扇

八種款式的門簾，各￥2400

帝劇三人組卡通徽章

櫻花大戰3人物鑰匙鍊

櫻花大戰2001藝術展門票

海報區

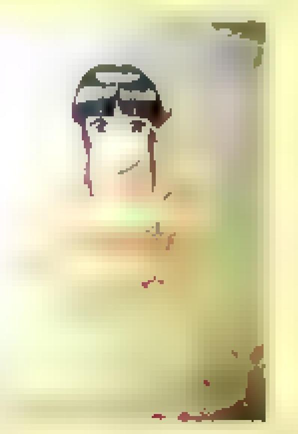


櫻花大戰 TV 版動畫海報

精致海報封面



花組公演劇照《阿拉伯的薔薇》藝術海報



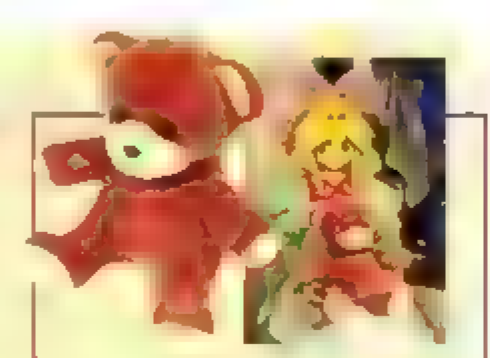
真宮寺櫻婚紗裝藝術海報，罕見的珍品

大帝國劇場紙工模型，非常有意思

生日紀念特區



目前最新的商品就是八月十五日發行的艾利卡生日紀念商品—艾利卡早安鬧鐘，依照慣例，每逢各角色的生日，前去購買東西的人（前100 or 200人）就有額外的免費附加贈品，根據一位死忠的玩家指出，太正浪漫堂早上10:00開門，想取得主要角色的生日紀念商品甚至得早點排隊，因為幾乎是數天內售完，尤其以女主角的情況最嚴重，當天就一搶而空的情況更多。



跟愛莉絲五歲生日時，父親所送她的泰迪熊是同款型，這個由法國玩具製造商 En Balanc et noir所出品的泰迪熊在頸鍊的地方可以弄上自己喜歡的名字！　￥800



真宮寺櫻生日紀念商品……皮製零錢包，￥3200



￥800，內有六個饅頭的土產。

位於池袋的本店開幕三週年所推出的帝擊饅頭禮盒，是個要季返鄉探親的絕佳贈品！

日本原裝進口　精美遊戲明信片大方送



本期的皇家商號精品展示區能仍然有好東西要送給國民。由雄圖資訊所提供的日本原裝進口遊戲明信片：分別為「君いSteady」價值160元、「浪漫珠」價值120元，我們共準備了各十組哦！每一組裡面共有多張超漂亮的遊戲人物圖，要注意，這可是不容易買到的東東，連小編自己都很想巧起來說。想要，來回答問題吧！

明信片抽獎問題

請問 SEGA 在東京開的櫻花大戰周邊商品專賣店的店名是什麼？

1 永和專賣店　2 昭和流浪堂　3 太正浪漫堂　4 江戶懷古堂

將正確答案勾選在我們的戶口調查表中的，你就有機會可以獲得喔！



美人獨坐清江畔
是夜冰心越吟苦
一段不預期的相見，一份不經意的柔情，就此掘出了一類與靈界之間無能跨越的鴻溝。
對待命運的方式，天亦無語。你，又該向誰爭取？
於是，屬於傳奇的、屬於浪漫的、屬於仙界的，故事開啟，在天地之間。
畫美人


BIG POINT
边境之地
ARMOR GIRL FIVE
2002-AG5
連線出擊
『多種連線玩法』
『各式先進武器』
『多位角色選擇』
『激烈機甲戰鬥』
『全新作戰系統』
『靈活戰術策略』



提醒您：
快過年了，
請提早做好防無聊準備！
至尊麻將3
麻將高峰會
MAJONE SUMMIT
首創口語式爆笑配音，
對白語句高達3000句！
新春假期最佳解悶良藥！
8100
二人單挑，四人大戰，台數，底台，插花，完全自訂！
PAMIRS CORPORATION
代表號 02-8226-5677
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
http://www.softstar.com.tw
ELEVEn
全家便利商店



麻將遊戲玩家照過來！
市售麻將遊戲超級比一比！
產品名稱 玩法 打法 麻將規則 牌局設定 網路 小遊戲
2人單挑、4人對戰，
台灣16張、香港13張、日本13張，
(Online)
4人 16張
4人 16張、13張
(Host)
4人 13張
彩卷開賣，麻將照打；自摸胡牌過好年
二人單挑，四人大戰，悉聽尊便！
支援網際網路，區域網路，挑戰四方英雄！
胡進總統府，勇闖五大關卡！網路相爭，排行榜見輸贏！
三種規則，六套玩法，台數，底台，插花，完全自訂！
三種規則，六種玩法，保證物超所值！
正宗台灣十六張，香港十三張，日本十三張，全部收錄！


SONIC TEAM
PHANTASY STAR™
ONLINE
SEGA


花轟版V500
瘋狂坦克
www.Fortress2.com.tw
更新玩家樂趣，一軋就上手，越軋越震撼
好萊塢級特效，不震撼也難
超炫的場景設計，再加上隕石、地震、地雷、火柱、龍捲風等精彩特效，震撼效果遍及全身，隨時上網轟一轟，包管精神百倍、通體舒暢。
只要五指神功，歡迎新手、高手一起上
操作簡單、容易上手，只要運用上、下、左、右及空白鍵，五根手指就可以輕鬆上陣，免練功、免熱身，從新手升級到高手，五指神功就搞定。
花轟版V500
49元
內附
瘋狂坦克完整光碟
坦克致勝攻略
50點儲值點數
（適用龍族、瘋狂坦克、戲谷麻將館）
第三波資訊
宏碁戲谷
茂為科技





更緊張、更衝突、更刺激

邊境戰爭天天開打，想要出名就趁現在



進階工作GM，打造夢幻高等特武

好友列表，把龍族好夥伴通通拉進來







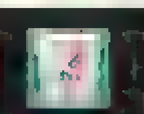


你非玩不可的線上遊戲
最精緻的遊戲畫面
超乎想像的聲光效果
從此顛覆你的遊戲感官



49元










大受好評的
天下第一傳奇，等你搞定！
武林群俠傳
快意的冒險旅途／認真的養成系統／自由的角色扮演
天下第一　武林無敵　等你挑戰
新劇情、新格局，自由趣味超越網路遊戲，
年度最受期待，開創武俠遊戲新視野！
武林風波　快意冒險　自由闖蕩
上至武林大會，下至小老百姓的各種疑難雜症，
每一個場景角落，都有問題等你行俠仗義！
天下豪傑　是敵是友　隨你結交
友好度設定培養，任憑結交各式武林豪傑怪客、
和俠女們談戀愛，交遊天下或人人唾棄，全靠自己！
拳掌刀劍　詩書射樂　任你修練
融匯琴棋書畫各項技藝中鍛鍊武學新境界，
交叉養成、小遊戲模式，自己玩出武林賊箭寶！
河洛
全球銷售超過20萬套
雄霸單機市場之原創RPG遊戲
金庸群俠傳
經典遊戲【金庸群俠傳】製作小組　河洛工作室　創世紀雷霆鉅作

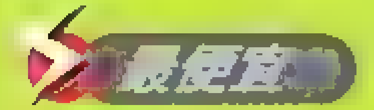

gamania
KOHAN
可汗
沒玩過可汗
你怎敢說你是即時戰略的高手?!
來自英、法、德、日、韓等國家的RTS好手，正等著你上線來挑戰
"賀" 台中謝梧喬選手
榮登可汗寶座爭霸賽冠軍
獲得IBM電腦乙台
上市好評發售中





666除駭專案
除駭一次只要6元
66元包月永除駭患！

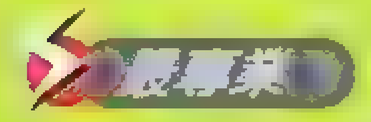
99%以上的帳號盜用受害者根本無從知道是駭客所為，每次key-in重要資料前使用除駭快手保障你使用環境安全！
GD²S除駭快手是你拒絕帳號被盜的最佳選擇！



666專案到哪裡都找不到更便宜的除駭服務。

隨身用

服務隨著你的帳號愛在哪用就在哪用，不受傳統掃毒軟體單機限制。



由趨勢科技與遊戲橘子共同開發的除駭快手，是駭客的剋星！

最先進

最先進！完整提供駭客最愛使用的Key-log鍵盤滑鼠紀錄器解除服務，防禦駭客最完備！

Have a good GAME!
Gamania Digital Distribution Service
GD²S點數卡 150點

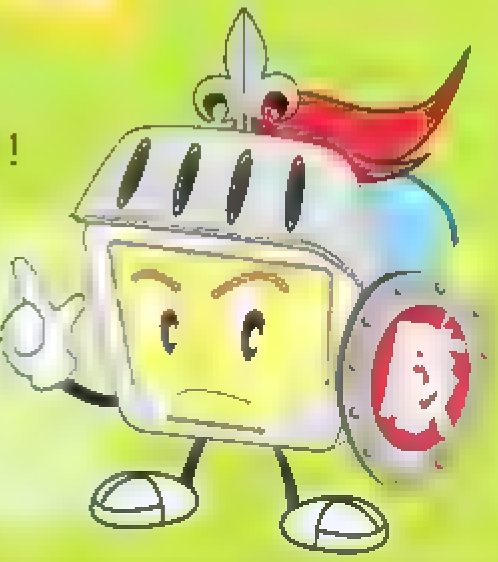
有GD²S帳號就可以用除駭快手囉，



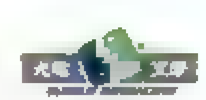
只要有GD²S帳號就可以輕鬆使用除駭快手，
沒有GD²S帳號，買GD²S除駭快手包一樣可以跟駭客說NO

除駭快手包內容：
1. GD²S雙序號點數300點(50點開卡、250點儲值)
2. GD²S除駭快手服務
3. 天堂水之都1.70版














gamania
100
橘子百人募集

www.horsemaker.com.tw

穿越無線/有線網路藩籬先驅 -

HorseMaker "競馬"




完全擬真的遊戲型態
以馬兒從誕生、培育養成、訓練、配種、參加賽馬、到老化死亡的生命歷程，讓玩家可以親身體驗獨特真實的養馬經驗。


刺激有趣的競賽活動
從台灣到全球，開放了多處的競技場，為培育世界級的名駒努力、爭取進入最高榮譽的名人殿堂，坐享財富，名利雙收。


平易近人的操作方式
不分年齡、不論性別、人人都可輕鬆上手，只要上官方網站成為會員，不需安裝任何程式，馬上就能加入『競馬樂園』的行列。

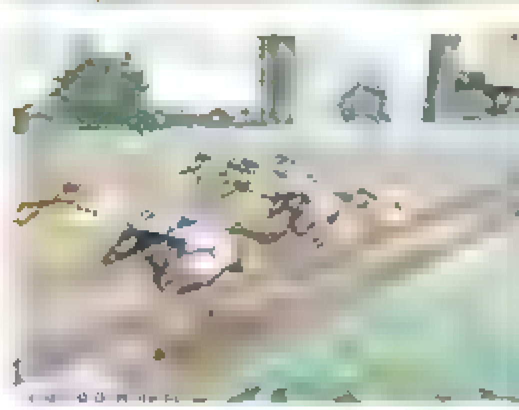

跨越技術與距離限制
藉由有限電腦網路與無線通訊接軌，穿越有線無線的藩籬，是首款真正走到哪、玩到哪的遊戲。

《馬年行大運．週週喜洋洋》活動即將展開，週週送你PS2遊戲機，還有神秘禮物要送給您！！
詳情公布於競馬樂園官方網站www.horsemaker.com.tw或活動海報。

競馬樂園大事紀「競馬樂園冠軍賽」熱身準備中，請密切注意活動海報或競馬樂園官方網站查詢。







○ **資格：**
為感謝會員對競馬樂園之支持與鼓勵，凡於活動期間購買限量發行之「名馬日記」手冊，並以內含儲值密碼儲值遊戲點數者，即具備參加資格。遊戲點數之儲值密碼即為抽獎號碼。

○ **期間：**
即日起至91年2月28日。

○ **日期：**
91年3月1日抽獎並公佈中獎名單。

○ **獎品：**
Panasonic數位影音DVD　10名
NIKE球鞋（限量紀念型）　10名
CNN互動英語雜誌一年份　10名
競馬樂園原裝進口精品　20名





○ **說明：**
1、本公司所屬員工及家屬不得參加本次贈獎活動。
2、魔力城保留以同價值產品替換抽獎贈品之權利。
3、"競馬迎新年"贈送獎項以相關實物內容為準。
4、中獎名單將於競馬樂園網站公告，不另行通知。
5、獎項金額超過13,333元者，依法應繳相關稅額。



總代理總銷授權：寶網電子商務

發行·魔力城數位科技股份有限公司：

●全3D製作畫面超炫，[illegible]

世紀帝國、星海爭霸能生產單位最高為200，星海風雲中每位玩家可生產高達8000個以上單位

●[illegible]《英雄》[illegible]

諸葛亮的《出師表》、曹操的《天命審判》絕招，招招精采炫麗，刺激你的視覺感官

●超過100種完全不同的[illegible]單位，[illegible]

戰象可變化成箭塔，臥龍戰機可分離和合體…等，發揮你無限的想像力，作戰吧！

●全中文介面、中文音效、[illegible]

特聘廣播名人專職錄音，立體環場音效讓你聽音辨位輕鬆大反擊，體驗超高品質效果與感動

跨越世紀的三國怒火
將在星海風雲中燎原



★ 首創三國誌即時戰略+RPG，再次讓三國玩家瘋狂著迷

★ 遊戲符合國人文化，揪開即時戰略等於中古世紀迷思

★ 魏、蜀、吳融合古代、科技、魔法的三個巨大遊戲結構

★ 所有的兵種單位加入等級制度，[illegible]

★ 符合人性的功能位置鍵設計，體貼玩家操作

★ 內建地圖、任務編輯器，挑戰製作小組，創造屬於自己的戰場

★ 提供對戰伺服器，讓你與全世界玩家較量，爭取世界排名

★ 官方網站提供詳盡的遊戲說明，請玩家火速前往

歡迎網咖業者上網下載或來電索取免費試玩光碟

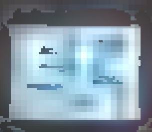
(試玩版提供多人連線功能)

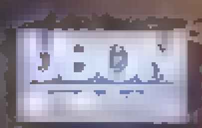
02-2268-3321 分機 202　　www.3KD2.com



第三波資訊股份有限公司



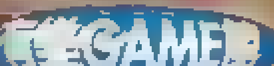














WINDOWS 95/98/ME
角色扮演RPG電腦遊戲
PC CD ROM
時空
俠影
隆重推出
場景古樸清麗
企劃藍本文字多達50萬字
3D分鏡4組相機交錯運鏡全捕捉
Privilege



瘋狂
政治麻將
POLITICAL MAHJONG
現正熱賣
如果輸不起，就是起不來！
一日志工！日日志工!!
台灣的經濟&民主不安定
我不能退休啦！



Princess Maker
Go!Go!美少女!
大富翁型態的玩法來養成女兒，遊戲的內容規則與大家熟悉的這一系列遊相似，都是要在8年的培育過程中，打工、學習、購買各種道具或是武者修行來自我成長。同時還要努力達成國王所提出的各項考驗，獲得王子的青睞，以成為公主為最終目標！
NINELIVES
GeneX
以美3夢幻妖精裡面的人物，加上前兩代的女兒為主軸的立體魔法寶石型俄羅斯方塊對戰遊戲。這次的魔法石大作戰，可不是只是平面的魔法寶石遊戲而已哦！除了橫轉、直轉，還加上了前轉和後轉，使得遊戲進入到了更複雜、更好玩的新次元！
美少女夢工場
魔法石大作戰
美少女夢工場 系列 兩大最新力作~
雙劍合璧 物超所值 中文化進行中 敬請期待!!
精訊資訊有限公司
台北縣三重市重新路五段609巷4號9F-8
TEL: 02-2999-6883 FAX: 02-2999-7061
URL http://www.kingformation.com.tw/
© 2001 NINELIVES Inc. Illustration:Takami Akai ©2001 GeneX
© 2001 Kingformation Co.,Ltd underlicense from NINELIVES Inc. and GeneX

月光曲

人的命運是很難說得準的，曾經是富甲天下的商場霸主，竟也沒落得要自我了卻殘生的落魄田地。不過既可以選個老婆、又能夠繼承萬貫家財，這個算盤好像怎麼打都划得來嘛…？

●SARANG ●作業系統：J win95 98 Me 2000 ●價格 ￥8800 ●區別 18禁

http://www.b-i-g.co.jp/

改變人生的一通電話…



在背負著數十億債務的父親自殺身亡之後，較弱壯介雖然正值青年，卻得每天過著被債務人追著跑的痛苦日子。就在某一日，這樣的情形似乎出現了轉機，有一位自稱是律師的女性突然打電話給壯介，說道他有位遠親的叔母過世，而他就此擁有著繼承這筆莫大遺產的權利，但先決條件是，壯介必須依循著叔母的遺言。面對一筆天賜橫財，壯介起初當然置之不信，但面對著生活壓力，於是心生姑且一試也無妨的想法。於是他依照律師的指示，來到叔母遺留下來的華奢洋館前，出門迎接的卻是四位年輕女僕。原來叔母開出的繼承條件，就是必須娶這四人之中的一人為妻，方能將財產過繼於他。這聽來不是很簡單的一件事嗎？就這樣，壯介與含女律師在內的五位女性，在這棟洋館裡開始了一段奇妙的生活體驗…。





探索謎樣的洋館吧！





▲各房間移動畫面



▲啊～流血了，我來幫妳消毒一下

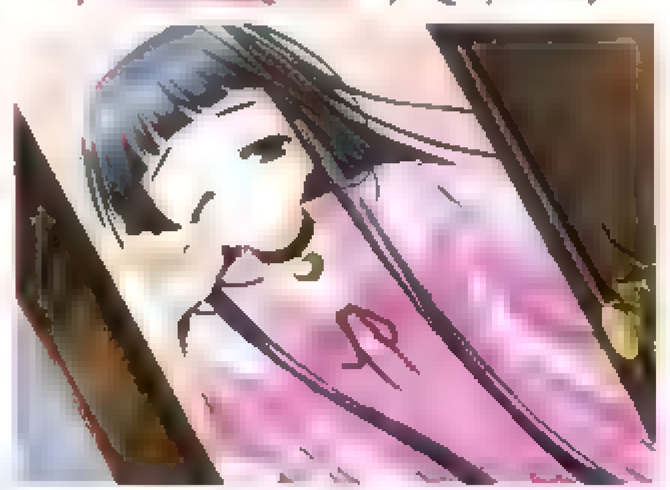


有比較才會有進步

然比較可惜的是，這部作品在題材上已是了無新意，因此即使內容做得再出色，所能發揮的空間也是有限。再加上《月光曲》裡仍保有著SARANG的一貫傳統－臭虫滿天飛，所以玩家可能要一手握滑鼠一手拿殺蟲劑…呃，奉勸您在進行遊戲前，先上官網下載修正檔啦。

美術部分應是這部作品的唯一賣點，表現可算得上是該公司目前發表作品中最為出色的一部了，但您也別抱持著太大的期望，因為它離真正的完美畢竟還是有段差距。SARANG至今所推出的四部作品，所敲定的原畫人選都不一樣，以求新求變來說絕對是件美事，但對要樹立公司的專屬風格來說，這種方式卻是難收成效。本作原畫由新人如月水擔任，以這部作品裡所有演出的角色看來，表現還算稱職；但話又說回來，既是在同一部作品裡，以單一原畫來說，角色之間設定風格的差異性又略嫌過大。當然啦，這也是筆者個人對於這方面比較挑剔，才會有這樣的說法，這種主觀看法並非是完全說得準的。

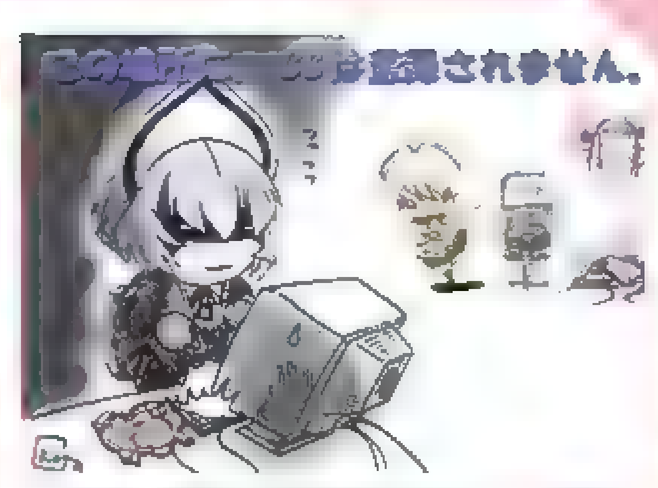




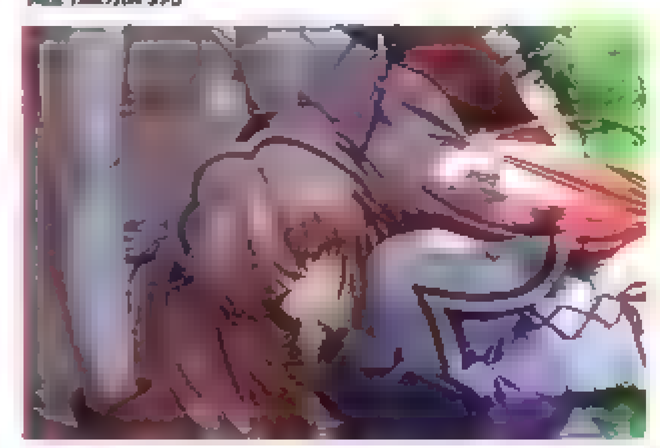
▲這麼早叫我幹嘛，人家還要睡啦！>_<







▲就算沒有CG登錄的地方，也會有這種服務…





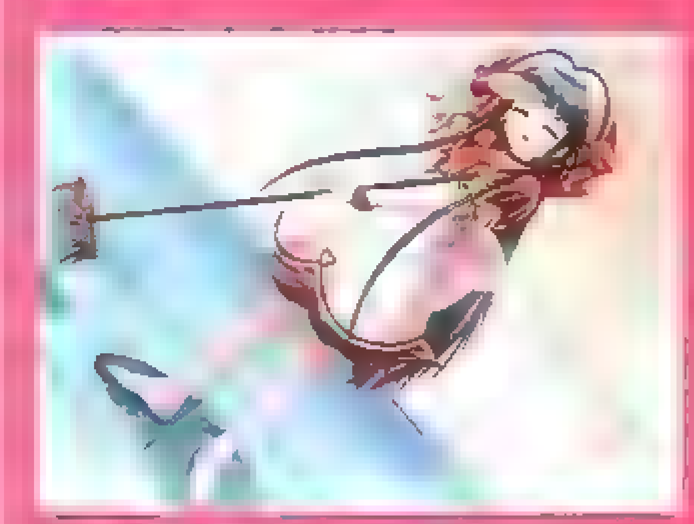


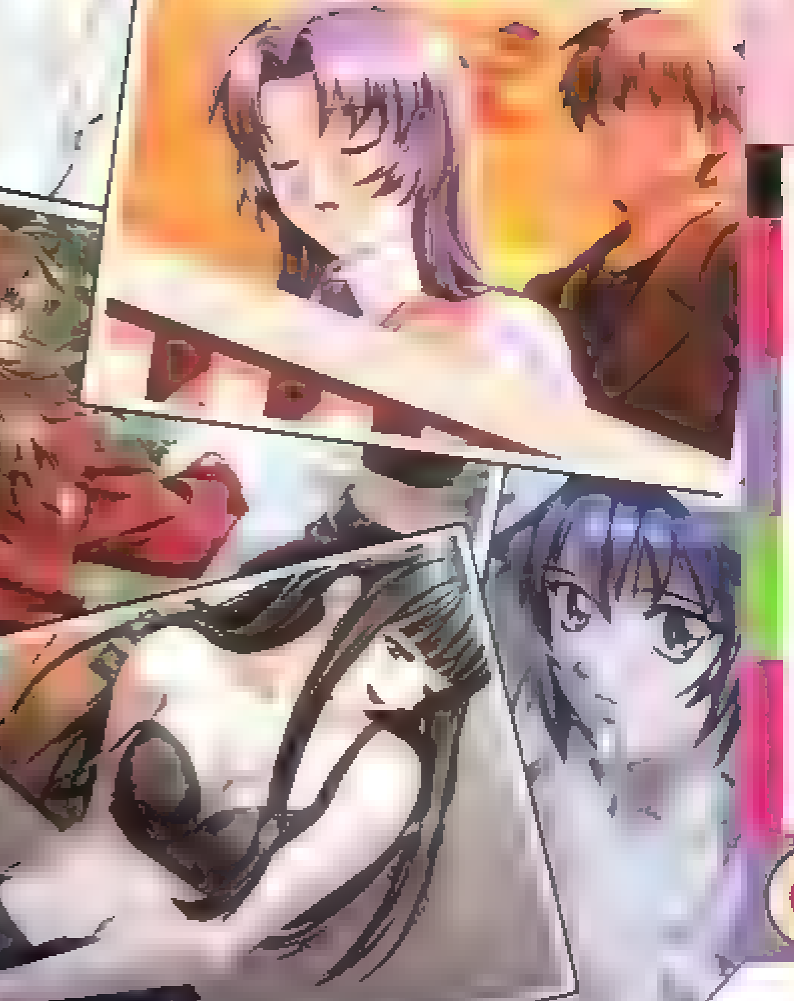


▲存檔介面設計成十三張連號撲克牌的欄位



如月光般清新脫俗的旋律





VIRUS

這真是一段慘絕人寰的遭遇…與久未謀面的兄長碰面見到的竟是他的遺體、接著又被誤認成兇手、緊接著週遭的人也一一離奇發病死去…似乎所有的事都跟我們這位主角過不去，這意味原來平凡與危機只是一線之隔而已？

●CELT
●作業系統：J-Win95/98/Me/2000
●價格：￥8800　●區別：18禁
●遊戲類型：AVG
●評價：

http://www.beco.comlink.ne.jp/

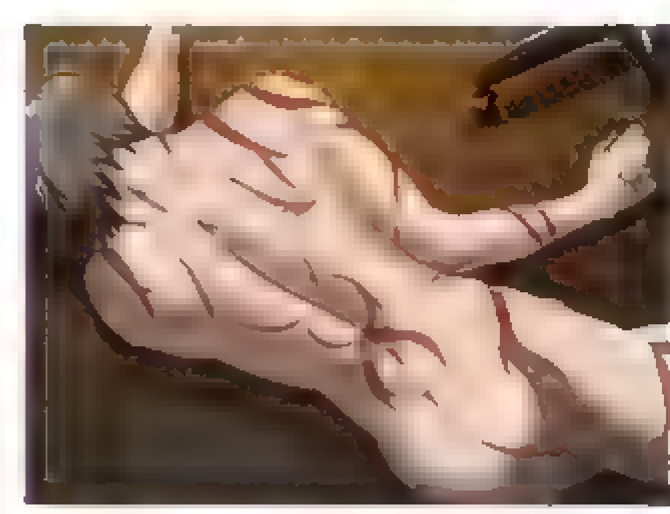
東洋觀測站

由一封信開始的事件…

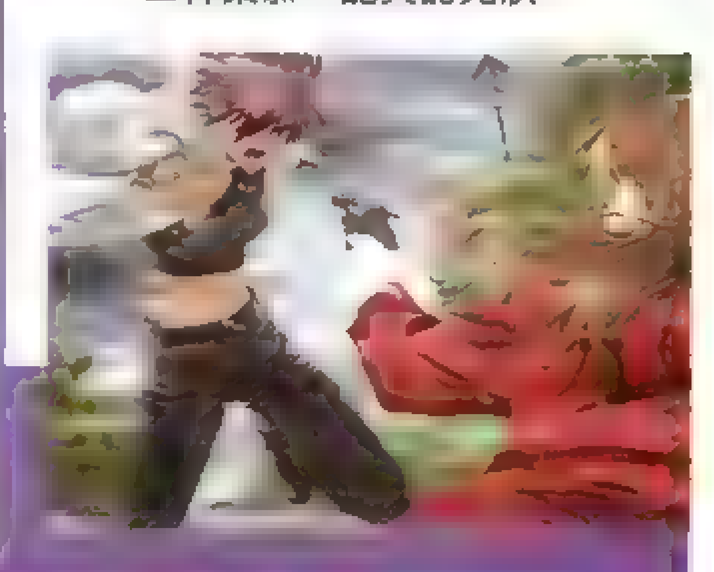


主角齋藤正樹是一位悠遊於大學生活的平凡青年，儘管雙親已經離異，正樹卻仍與妹妹神樂美香維持著每天以電子郵件通信的習慣。幾天前美香突然傳來信息，要正樹代為尋找失去聯繫足足已有一個月的大哥神樂恭一。對於早年就離家的大哥生活狀況，正樹其實也並非是那麼知悉，於是決定登門前去一探究竟。

在抵達大哥的住所之後，發現沒有人應門，正樹開始察覺事情的不對勁。逕行入內後，發現恭一赤裸的躺在地上，卻已然沒有了氣息！更令人不解的是，在恭一的身上因皮下出血所浮現出無數的紅痕，恰呈雙重螺紋般排列，就宛如鮮紅的刺青一般！此刻背後突然傳來一聲驚喝，這才讓被這情景嚇得呆住的正樹猛然覺醒過來。眼前外貌亮麗的女刑警，原來正是恭一的戀人法條律子，正樹就在這種有口難辯的情形下，被當成嫌疑犯逮捕。就在正樹接受偵訊的期間，突然又傳出恭一的遺體離奇般地消失，究竟這一連串離奇事件背後的真相，又是如何地駭人聽聞呢…？



▲神樂恭一詭異的死狀





▲站住！別動！



似曾相識的遊戲系統

《VIRUS》是一部[illegible]素材的文字型[illegible]
[illegible]
事實背後，抽絲剝繭地解開疑惑真相，過程
[illegible]
就會造成結局的差異，換句話說，這仍是一部典型多線式架構的AVG作品。

[illegible]「這家公司想必大家都十分的陌生，這是當然的，因為本作正是CELT公
[illegible]
[illegible]原來「CELT」只是JADE公司旗下的另一[illegible]品牌，只是JADE的作品在過去表
[illegible]
[illegible]為公司帶來新的契機也[illegible]
[illegible]

特點之處，但不知各位眼尖[illegible]
[illegible]

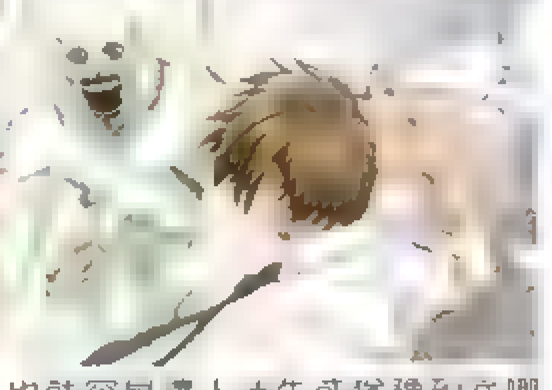
公司所用的正是同一套，至於這兩家公司之間是不是還有什麼愛恨瓜葛，就保留給有興趣的玩家去推敲了。

劇情張力明顯不足

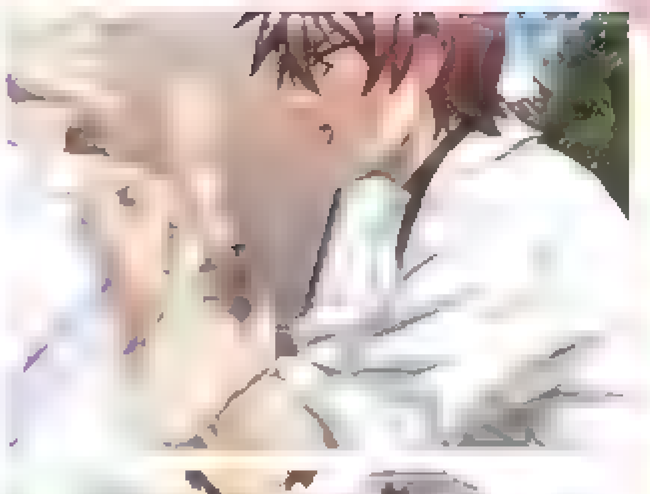




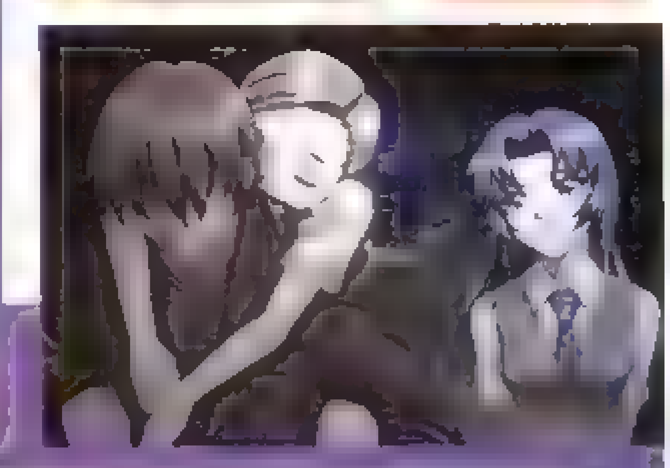
這部作品的劇情構成其實並不複雜，登場角色其實也僅有五位之多，可以說是極力促成玩者在單純的遊戲性之中，去發掘劇情本身所帶來的樂趣。不過讓筆者感到比較不滿的一點就是，劇情主線的變化彈性實在是太少了，以致讓整個格局根本施展不開。而對於這點，個人覺得是實不為也、非不能也，舉例來說，劇中強制性地安排法條律子與關口明子這兩位角色最終難逃一死的命運，但只要企劃編劇的筆鋒一轉，對她們的命運有更多選擇的話，相信在劇情、結局的安排上都會有更豐富更完整的表現才對。同時要提醒大家的是，這部遊戲的劇情選項相當多，相對



也就容易讓人迷失或猶豫到底哪個才是分歧所在，此時就別忘了祭出S/L大法，否則極可能顧此而失彼，貽致終身之憾喔。



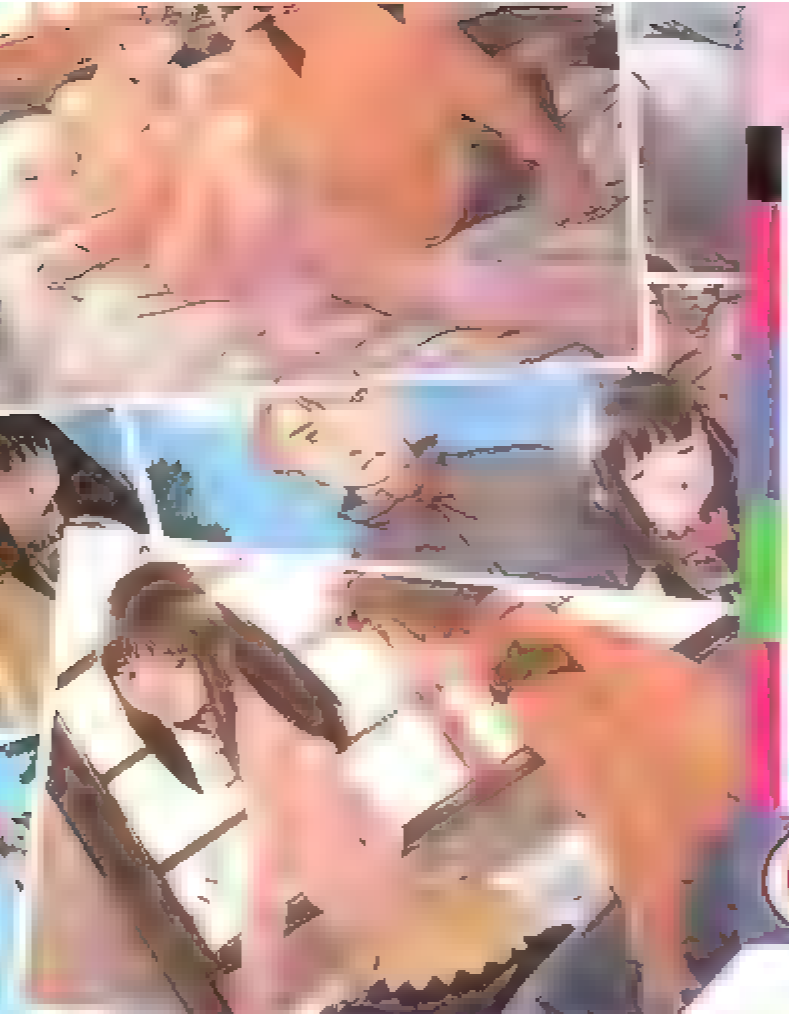




原畫出色　包裝失色

[illegible]

▲各位是不是也覺得那資料夾很礙事呢？



ReNN

這部作品的背景時代相當的暗沉，特別是那個時代的人心與情勢，個人覺得和漫畫「銃夢」倒是頗有異曲同工之處。喜歡標新與嚐鮮的玩家，自是不容錯過這段稍縱即逝的冒險傳奇！

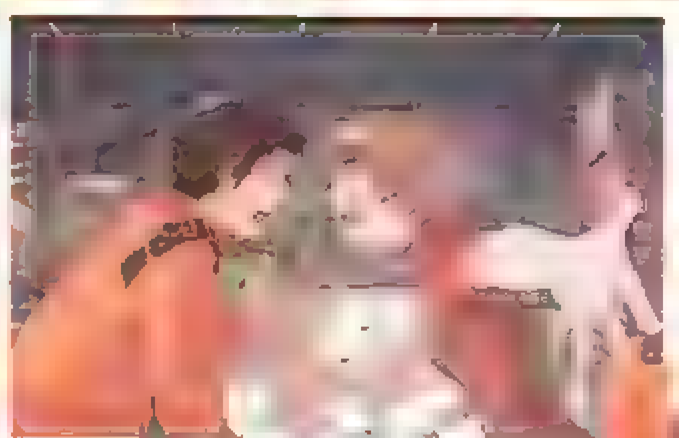
TOPCAT
●作業系統：Jwin98/Me 2000
●價格：￥8800 ●區別：18禁

http://www.topcat.tc/



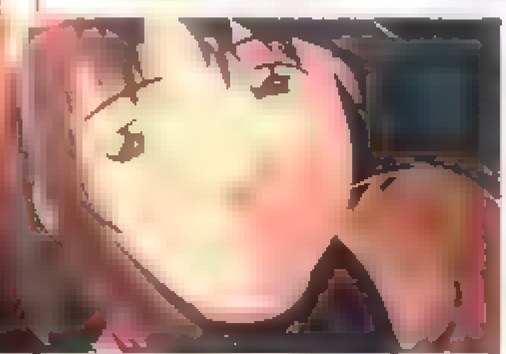
東洋觀測站

進化的理念與混沌的世界



從創世紀的亞人形師，卓飛所公諸於世的驚人完成體之後，『亞人形』經過不斷的改良與進化，不僅能擁有豐富的表情與姿態動作，並能對其所屬的主人保持著永恆不變的忠誠之心。即使擁有高質製造技術的職人眾多，但這種結果卻顯非卓飛當初所期望──當世的富豪開始收集亞人形，對優秀的人形施以教育，而對於不滿意的便以高價賣出，自然這種舉動也逐漸地造成了經濟混亂與貧富差距。

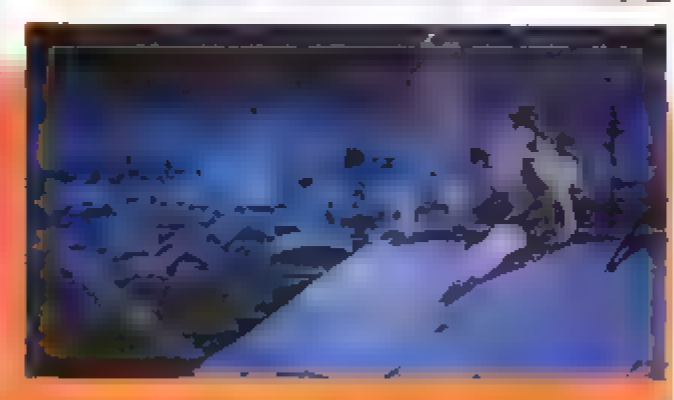
主角躍兔，正是個生於這種環境，在資源回收工場，鈍鐵庵工作的平凡人類少年。就在某一個下雨天，躍兔在外出回收垃圾的途中，在街角遇見了名為『ReNN』的亞人形少女。



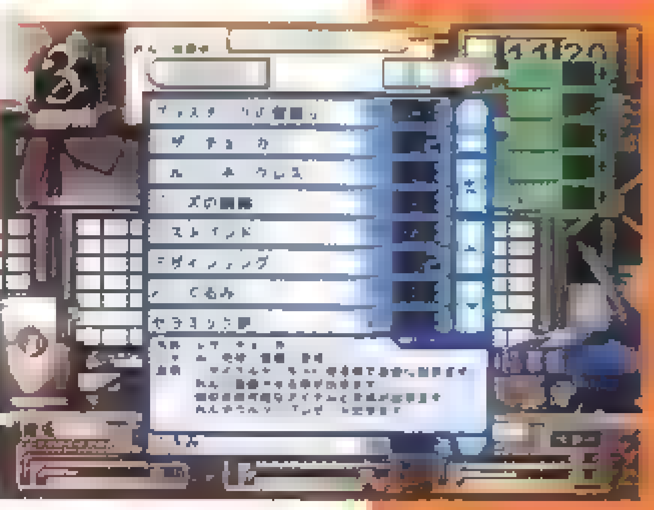
原本應奉忠於主的亞人形何以會出現於此？儘管躍兔心裡存有著許許多多的疑問，卻還是將脫逃的亞人形ReNN帶回工場，開始了一段奇異的生活體驗。不過正當躍兔等人的生活再次達到均衡點時，ReNN原先的主人卻出現了…







即將成為傳奇的神來之作



▲道具一覽表





故事關鍵—亞人形品評會





▲檢查一下ReNN的狀態

《ReNN》的遊戲系統、甚至於部分劇情與人物角色，事實上都是引繼自同公司的前作《WoRKs Doll》，只不過前作中着重的是養成型的SLG，而到了本作更將其省略進化成單純的AVG形式。遊戲內容大致可分成鑼免賺錢的經營模式、與收集必要物品時的角色扮演模式，而遊戲的最終目的，就是要贏得四十天之後的亞人形品評大會。

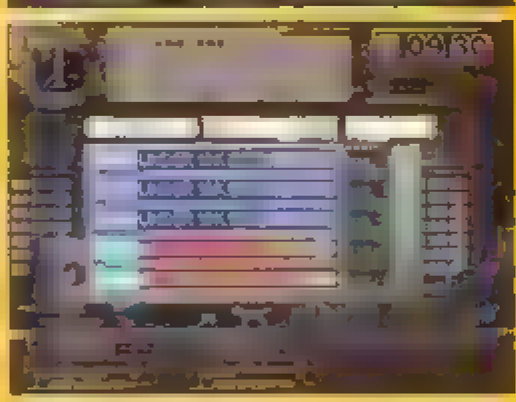
工作的內容與流程，大致上是購買垃圾、整理垃圾、壓縮金屬、鎔鑄金屬、最後販賣金屬塊以取得在這部作品中極其重要的金錢。至於道具除了可以用、可以販賣，也可以送給ReNN來提昇能力值，而從第十天開始，每次休日就會有亞人形品評會，可帶著ReNN前去參加，比賽會依照ReNN的能力值來進行審核，之後會進行排名，隨著名次的提昇會獲得獎金，因此工作之餘，也別忘了送ReNN禮物來讓她成長喔！





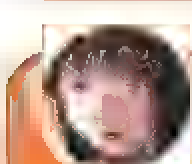
▲這次比賽的結果出來了，目前只在32名，還得繼續加油



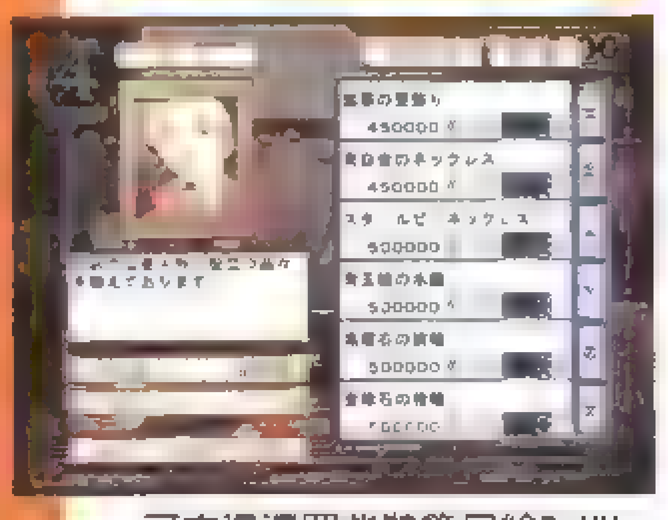




這就是整個從購買垃圾到最後販賣金屬塊的工作流程



俐落流暢的畫面表現



▲可來這邊買些裝飾品給ReNN使用喔！



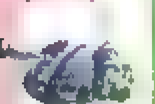


Sweet
半熟的天使們

人生在世總難免會生病，吟遊詩人如我遊歷這麼多地方，就只在東方看過這種清一色都是女性的醫院…就連病人都只收女的。生病不是件好事，但能進這種醫院看來也是挺幸福的哩～

●Silky's
●作業系統：J-Win98 Me 2000 XP
●價格：￥8800　●區別：18禁

http://www.silkys.jp/



見習醫師奮鬥記



在唸完了長長的醫學院之後，準實習醫生大龍進一總算面臨到該踏入社會的時刻。雖然連休假的時間都沒有，但他比別人幸運的是，有位在知名大醫院——聖安潔露絲病院擔任院長的叔父，當然也就順理成章的在此幫他安排好了出路。在成為正式的醫師之前，自是得先擔任研習醫生的工作，在這裡進一所遇見的人們，除了一般在醫院勤務的醫師、護士之外，尚有這所醫院所附屬看護學校的見習護士，當然還有形形色色的病患了。在這般複雜關係的舞台裡，進一要如何讓自己在學習之中成長呢？這就端看玩家您的手腕了…。







▲上班還偷打瞌睡，萬一發生緊急事情怎辦



果真只是「半熟」的作品？



▲好恐怖～下次我不要當妳練習的對象了



▲好嘛好嘛～幫你換就是，別那樣哀怨地看著我

簡單卻毫無創意的遊戲方式

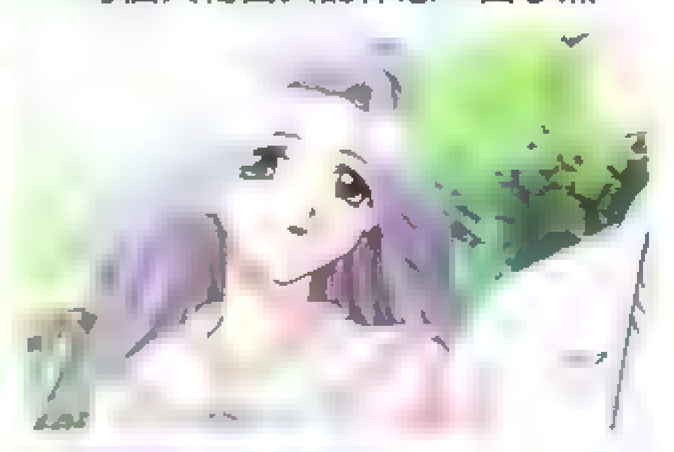

▲地圖上會標明人物所在位置

遊戲的舞台除了上面提到的醫院本身之外，尚包括了宿舍與看護學校等棟建築可以自由行動，移動時只要切換地圖畫面下端的圖示即可。每棟建物劃分成數個樓層，但事實上可合併視為一張大地圖，因此這個設計單純只為美觀，其餘可說一點用處也沒有。

系統雖然是碰撞式觸發事件，但該地所會出現的角色會事先以小人偶標示於上，因此攻略可說十分簡單，只要朝著固定人選即可。因為每位角色何時會出現於某地是固定的，因此本作中也設計出一個工作排班表，讓玩家隨時可以查詢哪位角色目前身在何地，以利攻略的進行。另外若欲知目前的攻略進度，則有好感度一覽表可供查詢，遊戲整體系統可說相當完備且單純。但不知這樣的遊戲進行方式，讓您想起了什麼？是了，就是Mink公司發行的《夜勤病棟》。這二部作品幾乎可說是一模一樣的遊戲方式，然後者卻要早發了好些年了，因此筆者也才會說，基本上這是一部毫無創意可言的作品。

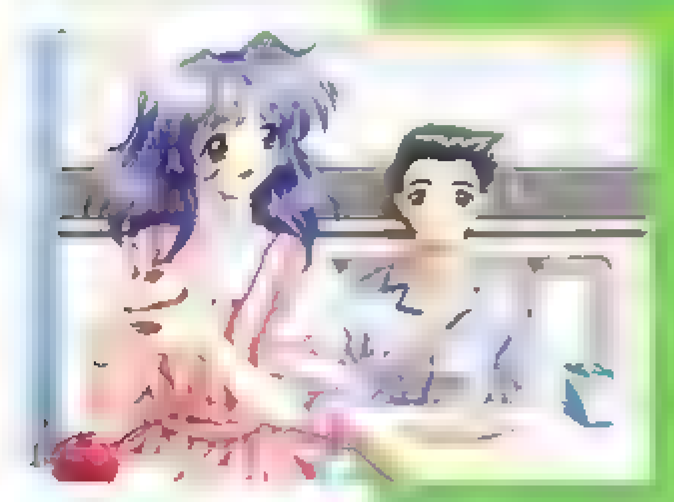



▲每個人物當天的作息一目了然

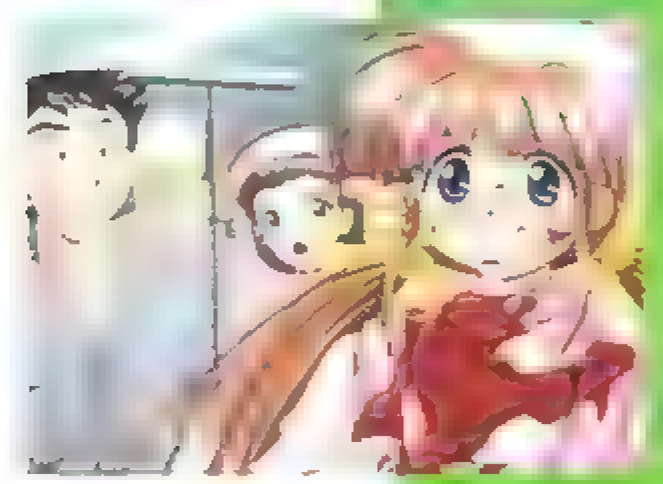




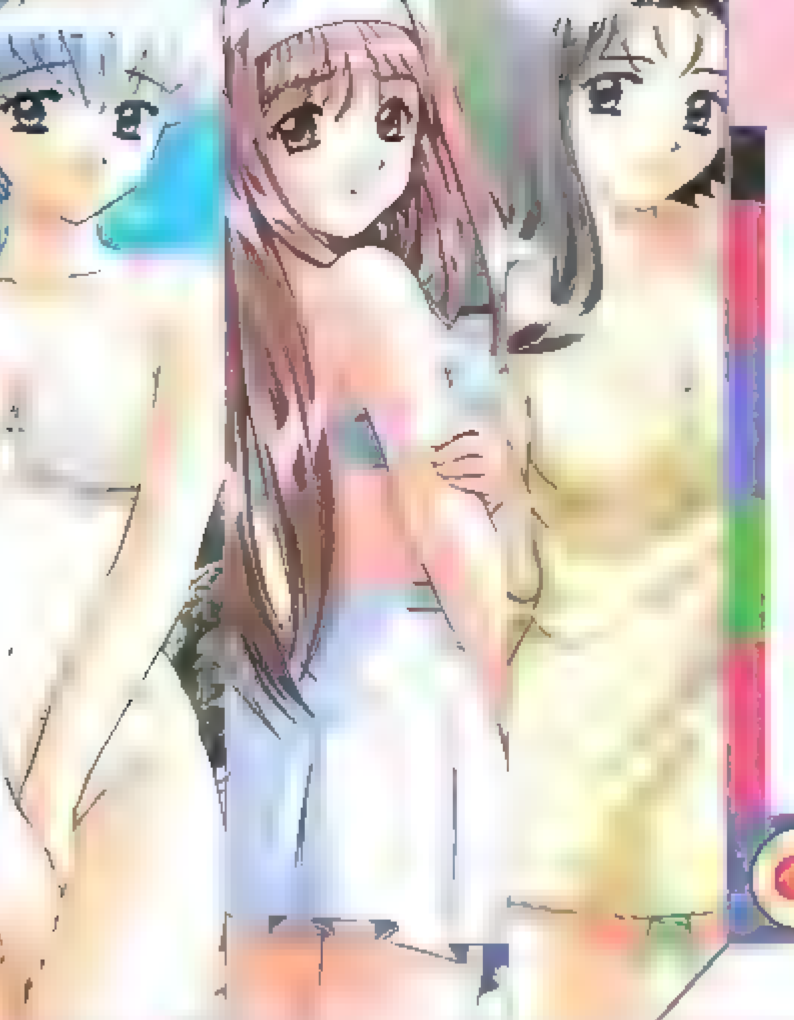
小品也是可以接受啦～


▲多吃水果可以早點恢復健康喔！


▲哇～好刺激的滑水道


▲好…好多血…





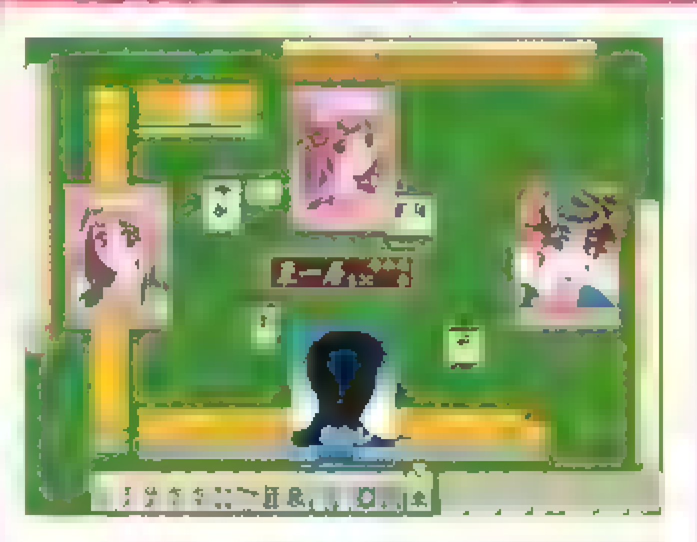
elf ALL STARS 脫衣雀 2

聽說這種方塊玩意兒是源自古老的東方，不過讓本詩人不解的是，輸就輸為啥還得要寬衣呢？據猜想可能是為增加遊戲時的樂趣之故吧！嗯，看來這玩意兒有可能在王國裡掀起風潮喔…

elf　●作業系統　Win95,98 Me 2000 XP　●價格：￥8800　●區別：18禁

http://www.elf-game.co.jp/

elf全員集合第二彈！

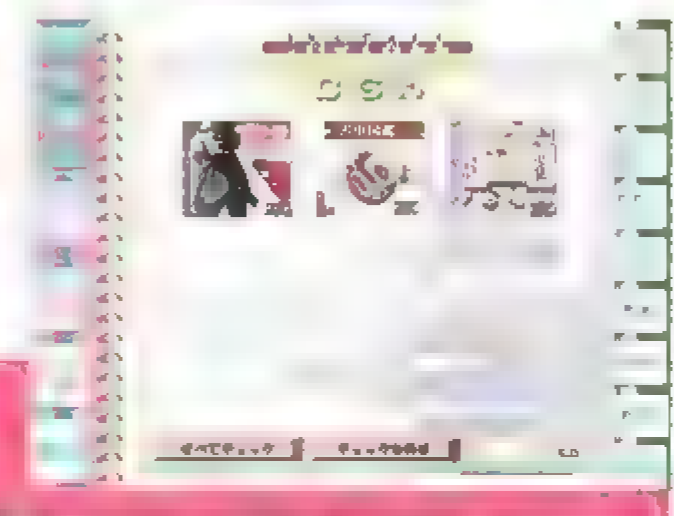


就在眾人感嘆elf作品不再獨具創造性的同時，卻殊不知elf有項更大的陰謀在地下秘密進行著。在前年時，elf曾將其歷代作品內的各代表性角色獨立抽出，革命性地製作出了《elf ALL STARS 脫衣雀》這部史無前例的麻將作品。縱使這部作品的原創性並不高，整體表現也不是十分理想，但這也證實了該公司多年耕耘下來所塑造出的豐富個性角色，其魅力果然是不可低估。而今，elf將以更大的格局、更豐富的演出陣容再次詮釋這部麻雀活劇的無限魅力！





▲系統設定介面





▲可與遊戲中所有角色玩麻將的elf莊



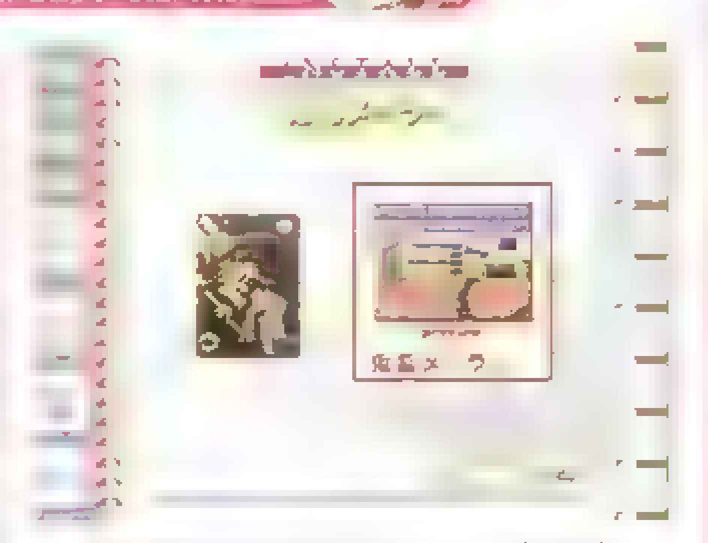


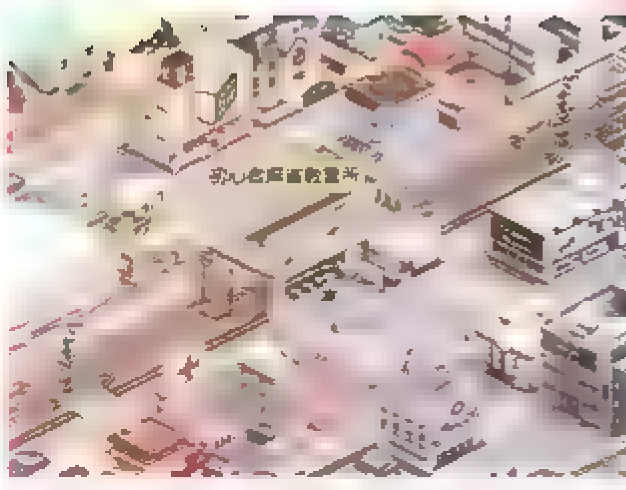
舊把戲裡的新玩意兒

在玩法與系統上，則是完全承襲自前作(嚴格說來，應該是承襲自《雀jaka雀》)，玩者操縱著小人漫遊於城鎮地圖上，可選擇進入如『同級生莊』或『鬼作莊』等各雀莊進行自由對戰。對於完全不懂麻將規則的新手，這回也新增了『初心者教習所』來幫助解說，雖然出現稍有些晚，但終究還是個親切的設計。與前作一般，這個遊戲的最大樂趣就是在對戰中所贏得的積分拿來換購壁紙集、螢幕保護程式等小工具，其實也就是將這些工具程式隱藏於遊戲中，玩家必須得先付出血汗代價後方能取得，相當別具企劃巧思。而這次幾種基本工具之外，尚新增了信件管理用的「鬼作Mailer」、與可更換面板的MP3播放軟體「elf AMP」，不僅好玩也都相當的實用。更值得一提的是無論壁紙或是螢幕保護，品質比之前作都是大大的提昇，壁紙部份包含了各種解析尺寸，大至1600 pixel，收錄了來自竹井正樹、門井亞矢、與堀部秀郎等三位大師級的親筆原畫，先屏除麻將遊戲本身不談，光是這些充實的附屬內容就可讓玩家值回票價了！



▲購買物品時還有折扣卷可以使用


▲這就是「鬼作Mailer」，他可以幫您收發信件喔！

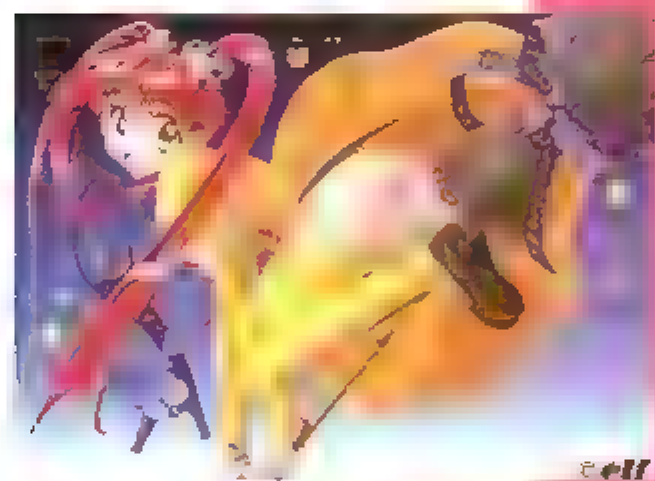

▲elf所引以為傲的小地圖系統

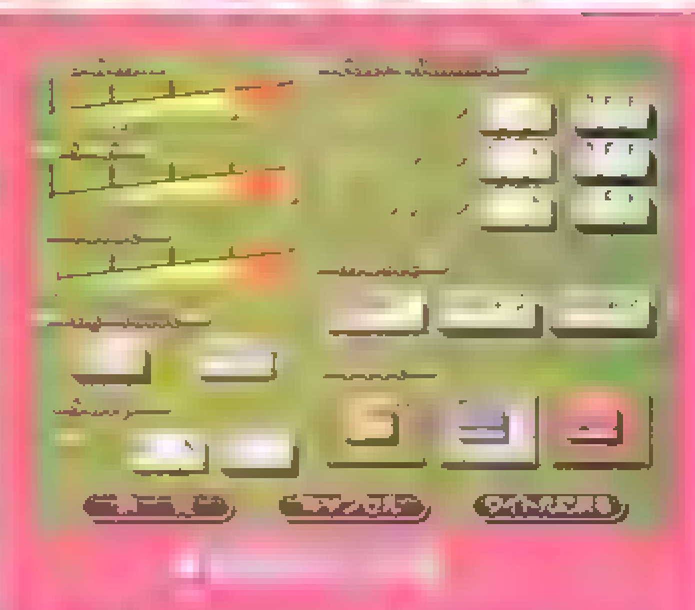


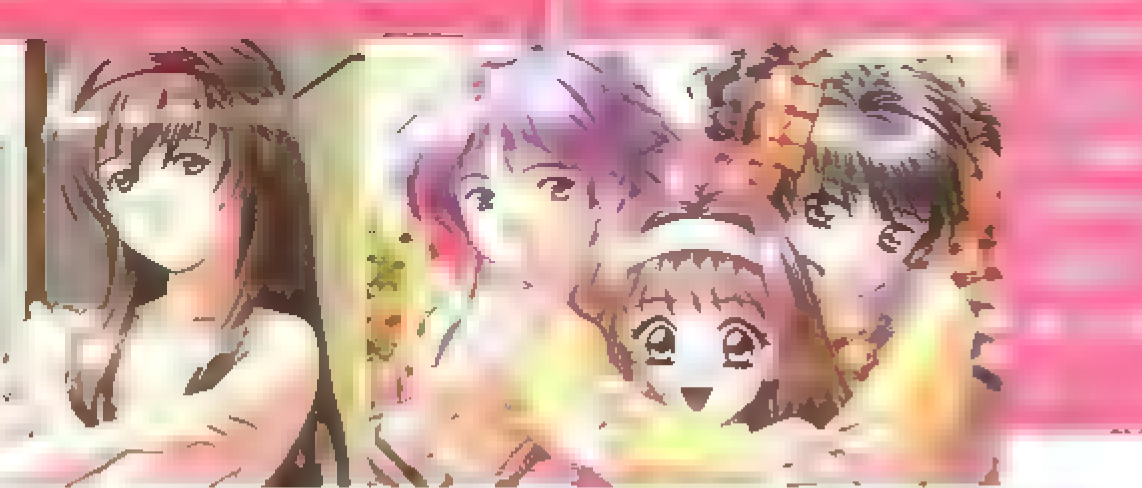


贏光脫光為國爭光











世界瞭望台 西洋觀測站

最近西方世界的遊戲產業，可是蓬蓬勃勃前景一片看好啊！先是橫掃全球的哈利波特上場，然後又是來勢洶洶的魔戒三部曲，接下來還有超級強GAME神話世紀，動作遊戲則是有獲得GameSpy遴選的年度動作遊戲閃擊點行動，天啊！這可是要如何選擇是好呢？！各位王國子民們，大家開始努力存錢吧！

遊戲快報 閃擊點行動VS火線獵殺

Codemasters日前公開了旗下最受歡迎的動作戰術遊戲閃擊點行動：冷戰危機（Operation Flashpoint： Cold war Crisis暫譯）的新多人共玩展示片。在這片新的單獨的展示片中，Codemasters加入了升級過的網路支援功能，以及包括城市衝突（City Conflict）和搶旗（Capture the Flag）等兩個任務。玩家可操縱步兵隊伍並和其它玩家一同對抗敵人所組成的隊伍，並支援二至八名玩家在區域網路或網際網路連線對戰。

另外Codemasters亦公開完整版遊戲的升級程式，升級後將增加一個新多人共玩任務，並改進了遊戲多人共玩支援；此外Codemasters也宣佈公開閃擊點黃金升級版（Operation Flashpoint Gold Upgrade）的可下載版本，其內包括新的Red Hammer戰役，但玩家必須付費才能下載安裝。

此外，Ubi Soft Entertainment也宣佈將在2002年三月推出戰術射擊遊戲火線獵殺（Tom Clancy' s Ghost Recon）的任務片，但名稱仍未透露。這片新任務片裡有新武器、車輛、敵人以及改良過的圖形和音效。玩家將在遊戲中領導一隊精英隊員，完成在北美地區的八個任務。除了新的單人任務外，這片新資料片將加入可透過區域網路及網際網路連線對戰的多人共玩地圖。火線獵殺是由Red Storm Entertainment開發，並已在2001年十一月中旬上市。



▲火線獵殺將讓您參與精彩刺激的戰鬥任務

神話世紀 延至2002年9月推出



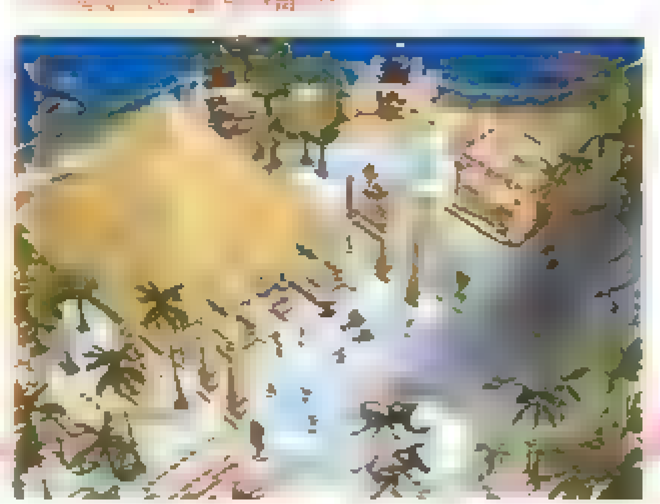
▲這個遊戲情節構想是來自美國梅西百貨的年度遊行

微軟日前宣佈原訂於2002年第一季推出的最新3D即時戰略遊戲神話世紀（Age of Mythology，暫譯），將延至2002年9月上市。目前神話世紀正由以世紀帝國名利雙收的設計公司Ensemble Studios製作中。據該設計公司共同創辦人、同時也是知名遊戲設計師的Bruce Shelley表示，遊戲的單人戰役設計花費的時間比預期還來得久，許多遊戲元素如美術及相關遊戲系統，都必須比單人戰役先完成，以致整個遊戲計劃往後延。

然而，在遊戲宣佈延後推出的同時，Bruce Shelley對遊戲能否如期在2002年9月上市，則表示深具信心。目前在Ensemble Studios裡，約有百分之八十的遊戲開發人員投入神話世紀這個遊戲計劃裡，可見該公司對這套遊戲的重視。Shelley希望神話世紀能在2002年1月或稍晚時完成整個規模，以便使其它開發時間能投注在美化及平衡（balance）遊戲上。目前Shelley尚未有推出公開測試版的計劃，但未來有可能往這個方向進行。

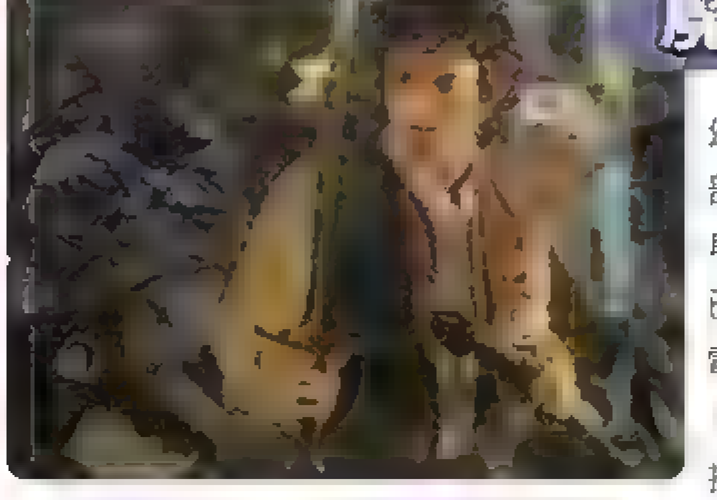
據了解在神話世紀中將有三大文明讓玩家扮演，而微軟也在日前公佈其中一支挪威人的遊戲影片介紹，另兩支未公佈文明是是古希臘人及埃及人。遊戲的故事是設定在一個天神與神話生物參與三大文明之鬥爭的世界。神話世紀將採用支援特殊效果諸如流動的浪濤、龍捲風及其捲起的水注、熔岩、地震和煙霧的先進的3D引擎，並能同時支援數百個單位在螢幕上戰鬥。

▼神話世紀比世紀帝國更具有想像[illegible]



西洋觀測站

魔戒三部曲 陸續登上遊戲平台



▲和電影一樣，玩家將在魔戒遊戲中對抗黑暗魔君及半獸人軍團

繼哈利波特後，又一襲捲全球票房的奇幻世界電影魔戒（Lord of the Rings）也即將改編成電玩和玩家見面。而這次取得合約的幸運兒，也同樣是代理哈利波特遊戲的EA，該遊戲在上市首週便打敗模擬市民之非常男女，成為英國銷售榜首。據了解，EA已與電影公司New Line Cinema簽下全球獨家授權合約，將出版由電影魔戒改編的遊戲，但和哈利波特不同的，是目前已知EA只計劃將它移植至次世代電視遊戲器平台以及可攜帶型遊戲機上。New Line Cinema根據J.R.R. Tolkien所寫的古典幻想小說將魔戒拍成三部曲（三部電影），魔戒首部曲：魔戒現身（Fellowship of the Ring）已於2001年12月19於全球首映，電影敘述哈比人佛羅巴金斯繼承了一只戒指，這只非比尋常的戒指具有不可思議的力量，足以讓黑暗魔君索倫席捲全世界並奴役所有的生靈。佛羅必須在患難與共的哈比人、人類戰士、巫師、精靈和矮人的協助下，挑戰黑暗魔君及半獸人軍團，完成拯救世界的任務....。



▲麗芙泰勒在影片中擔任女主角



▲以紐西蘭為拍攝景點的魔戒，票房襲捲全球

而第二部曲雙塔（The Two Towers，暫譯）將於2002年底推出，至於第三部曲復權國王（The Return of the King，暫譯）則訂於2003年底上映。在遊戲方面，EA則會先推出根據首部曲改編的遊戲，同時預計在2002秋天上市，而遊戲續集則會和電影雙塔一起推出，至於後續的遊戲計畫以及是出現那一個品牌的電視遊戲器上，在截稿時尚未得到EA所宣佈的消息。

Ubi Soft 取得霹靂嬌娃遊戲版權



▲想看我們成為電玩人物的模樣嗎！

看過卡麥隆迪亞、茱莉巴蒂摩爾和華裔影星劉玉玲在電影霹靂嬌娃裡的帥氣和酷樣嗎？如果您在去年曾失去這個機會，沒關係，因為這部根據七十年代熱門電視影集改編的女性電影的熱潮即將延燒到電玩上。

Ubi Soft Entertainment日前宣佈與新力影業（Sony Pictures Consumer Products）達成協議，將開發及出版根據霹靂嬌娃電視影集、電影及首部電影續集所改編的電玩遊戲，這項全球性的協議讓Ubi Soft享有獨家出版任天堂GameCube、Game Boy Advance、微軟X-Box、PS2及PC遊戲之權利。

Ubi Soft總經理Yves Guillemot表示：「霹靂嬌娃（Charlie's Angels，暫譯）遊戲將會吸引包括影迷在內的廣大玩家，該系列影集在超過二十五歲以上的年齡層，特別受到歡迎。同時，它也特別適合改編成電視遊戲器的遊戲。」

雖然在版權取得上有所斬獲，但另一方面，由於對知名遊戲設計公司Red Storm產品代理權之爭越演越烈，Ubi Soft和另一家歐洲知名遊戲出版商Take2之間的訴訟，即將於2002年1月22日進行審判。

由於Red Storm和Take 2之間的代理關係早於2000年12月結束，隨後取得代理權的Ubi Soft控告Take 2在合約期限結束之後仍繼續販賣Red Storm的遊戲產品，要求Take 2給付包括營業利益及法律訴訟費共七百五十萬英鎊。Red Storm以設計改編自軍事小說家湯姆克蘭西作品的動作遊戲聞名全球，作品包括虹彩六號、虹彩六號之精兵悍將（Tom Clancy's Rainbow Six：Rogue Spear）和火線獵殺（Ghost Recon，暫譯）等，難怪賠償費如此高昂。

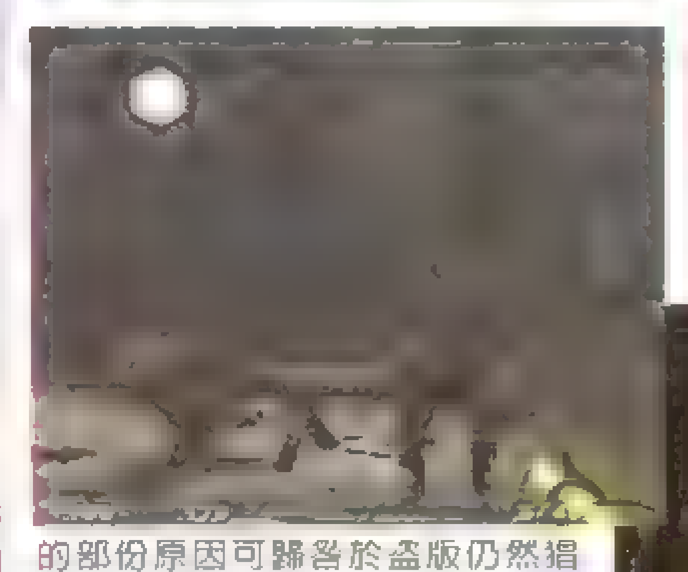


線上遊戲 PC Game成長的新動力



根據美國市調機構Jupiter Media Metrix針對美國家庭使用電腦遊戲狀況所進行的調查，在2001年10月時，美國電腦遊戲的玩家共有4,670萬人，一年內成長10%。雖然這個成長數字在單機版冷颼颼的2001年令人稱羨，但細究之後發現，美國2001年10月電腦遊戲人口佔個人電腦使用者的比重，卻由2001年1月的52%降為48%，也有下滑趨勢。

探究原因，數字下滑的原因是現今購買個人電腦已非以玩電腦遊戲為主，商業用途仍為主要原因，因而使遊戲人口佔個人電腦使用者的比重逐漸減少。這與國內業者認為單機版市場不振

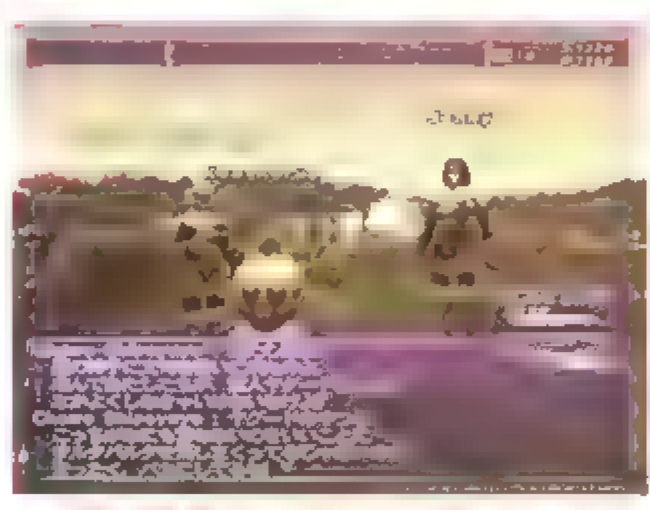


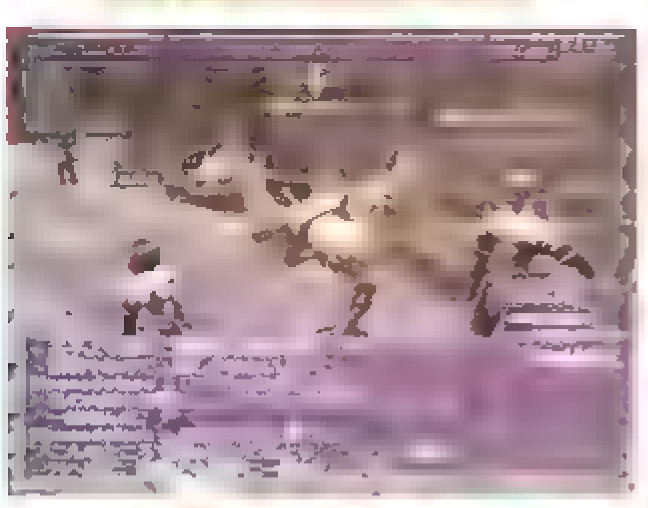
的部份原因可歸咎於盜版仍然猖獗，有些差異。目前國內部份業者為防範不肖業者的侵權行動，已有加強發展網路遊戲的傾向，而以下有關美國在網路遊戲的成長，似可進一步激勵國內業者。

美國家庭使用線上遊戲的熱潮有成長的趨勢，報導指出預計至2006年時，美國線上遊戲家庭用戶將由2000年的70萬戶，激增至2006年的1,230萬戶；推估2006年美國線上遊戲使用費將高達15億美元。因此，在連線費持續降低及頻寬不斷改善的情況下，網路連線遊戲將成長並成為推動PC市場成長的主要動力。



太空戰士XI 將助SquareSoft反敗為勝





雖然電影版太空戰士在市場上一敗塗地，但遊戲設計公司SquareSoft似乎是愈挫愈勇。儘管總經理暨營運執行長Hisashi Suzuki宣佈因營運成績不佳，自動請辭下台，但最新續集太空戰士XI已決定在2002年春季於日本上市。另外，早於七月十九日在日本上市的太空戰士X，目前在日本已達成銷售量達二百萬套的佳績，也使它成為第一套銷售達二萬百套的PS2遊戲。

在Hisashi Suzuki的領導下，SquareSoft今年的營運成績並不理想，全年預計賠一億零七百萬美元，和2000年賺得七億美元相較，顯然是天壤之別。在Hisashi Suzuki下台後，將由Yuichi Wada接任，但Hisashi Suzuki仍擔任董事長。

擔負救援責任的Wada這下子可能要寄望太空戰士XI來扭轉局面。目前SquareSoft已將太空戰士XI的最新遊戲畫面及相關消息掛在遊戲的日本官方網站上。

在太空戰士XI裡共有 個角色類型，分別是人類（Hume）、精靈(Elveren)和兔精（Tartar)。玩家可以從網站上觀賞上這三種類型下的各種角色造型。

在遊戲中，玩家將在Bastaque、Sandoria、和Windus等三大王國冒險，您將在這些王國裡親身經歷固若金湯的城市、戒備森嚴的城鎮、神秘的地洞、森林、河流等。另外，每一個王國都住著一種玩家可扮演的角色類型，以及各種土生土長的生物。值得一提的是，遊戲的世界將依自己的時間進行，因此螢幕將會有不同的視覺變化。例如，白天會變成黑夜，然後再由黑夜變為白天。太空戰士XI將會發行PS2及PC兩種遊戲版本。



2001年年度最佳遊戲 得獎的是





▲決戰俄東是一套以極具真實感的空戰遊戲

回顧2001年的PC Game市場，和往年一樣，國內外各出版公司所推出的遊戲，仍多如過江之鯽，但是良莠不齊，有時玩家在選購時還真不知所措。日前國外專業遊戲網站GameSpy的遊戲編輯群，遴選出包括動作、策略、模擬、運動、角色扮演、資料片等年度遊戲（Game of Year），以及2001年最佳遊戲（Best Game of Year）。雖然個人對遊戲好壞的觀感不同，但以下選擇似乎仍可作為舉棋不定的玩家，在購買時的參考。

年度動作遊戲是由甫於十一月底上市的閃擊點行動（Operation Flashpoint）贏得。它帶領玩家在虛擬的環境中，親身感受冷戰時期的緊張氣氛，並實際體驗蘇聯當時在戈巴契夫執政之時的動盪不安。玩家扮演北大西洋公約組織的士兵，主要任務是解決蘇聯內部一股強大的反抗勢力。



▲如同世紀帝國，世紀爭霸也受[illegible]

年度角色扮演遊戲是尚未在國內出現的卡麥勒之黑暗世紀（Dark Age of Camelot，暫譯）獲頒。這套遊戲的故事是發生在亞瑟王時代，玩者在遊戲中扮演不列顛、塞爾特或挪威的人物，和群雄在線上爭霸。而年度模擬遊戲是決戰俄東（IL-2 Sturmovik，暫譯），這套遊戲也尚未在國內上市。決戰俄東是以俄國東部前線為場景的空戰遊戲，它是由俄國飛行員同時也是遊戲設計師Oleg Maddox所設計。遊戲得獎理由是"擇善固執"（uncompromising）之真實與圖形相互結合。

年度動作遊戲是由運動管理遊戲－冠軍經理人（Championship Manager，暫譯）得到。這套結合模擬遊戲要素的作品能脫穎而出的原因是"球員來自現役的的大、小足球聯盟，是一套無可挑剔的職業遊戲，它把現有的球場動態世界包括訓練、挑、選和調整等都加入球場的事件中，使得每一項抉擇都會影響球隊的勝負"。至於年度資料片則是柏德之門二：巴爾王權尋下；而年度策略遊戲的榮耀則落在模擬遊戲大師席德梅爾的新作文明三身上。

值得一提的是，才在十二月中旬上市的世紀爭霸，得到年度最佳遊戲的大獎。這套遊戲是出自世紀帝國的原創作人之一的Rick Goodman之手。世紀爭霸是一套史詩級的即時戰略遊戲，它讓玩家在長達五十萬年的歷史中，以有效的資源管理，包括經濟生產、建設、建軍等左右一個初生文明的命運。和人類真實歷史一樣，在您掌理國政的每一刻，都得為敵人隨時入侵作準備，否則將功虧一簣。

2002最新遊戲動態 搶先看



▲裝甲騎兵二將於2002年第二季上市

遊戲開發公司Action Forms日前証實其狩獵遊戲毀滅公爵 瀕臨物種（Duke Nukem： Endangered Species，暫譯）的遊戲計劃已經取消。這套遊戲原由該公司和3D Realms開發，而原計畫是由Take-Two Interactive旗下的GodGames Lable於2001年下半年推出。瀕臨物種是由動作遊戲英雄毀滅公爵（Duke Nukem）所主演，玩家將在遊戲中獵殺在郊區四處奔竄的各種危險動物，可惜遊戲已無緣和玩家相見。

CDV Software日前也宣佈以第二次世界大戰為背景的即時戰略遊戲裝甲騎兵（Sudden Strike）續集裝甲騎兵二（Sudden Strike II，暫譯）之遊戲計劃。這套新遊戲將讓玩家指揮俄、英、美、德、或日軍，在第二次世界大戰中浴血作戰。每一個參戰國家都有極真實的車輛與部隊模型；除此之外，這套新遊戲也採用極具特色的實際損害模型系統（realistic damage modeling system），將真實呈現單位受損的情形。裝甲騎兵二目前正由Fireglow開發中，遊戲預計在2002年第二季推出。

EA於上個月宣佈將推出PC與PS2版本的老虎伍茲職業高球大賽2002（Tiger Woods PGA Tour 2002，暫譯）。國外通路商預期這套遊戲將於明年二月上架。目前已知PS2版的特色是有十二名知名的職業高爾夫球選手，將在遊戲內粉墨登場，包括Colin Montgomerie、Vijay Singh等人，當然啦！老虎伍茲也少不了。另外，遊戲內設計了四座重新創造的現役職業高爾夫球場，例如Pebble Beach和Sawgrass等。



原價$599
原價$399
只要
$699
現在買還送價值399元的幻翼傳說完全攻略本！！
讓您不再有卡關的煩惱！！
熱情發售中！！
幻翼傳說
弘煜科技事業股份有限公司
FUN YOURS TECHNOLOGY CO., LTD
FUN YOURS
www.fy.com.tw
台中市台中港路一段152號22樓之5
Tel:(04)2322-2886
Fax:(04)2322-2971
台灣地區總經銷：
軟體世界



PLUS
大富翁5
忍太郎之尋寶奇謀
本遊戲需配合大富翁五主程式使用
大富翁五資料片熱力發售中
心動組合包 心動不如馬上行動
大富翁五
+
大富翁五資料片
+
大富翁四
特價 850
大富翁五資料片
+
大富翁四
特價 350
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC
服務專線:(02)8226-5655



魔幻騎士
Great Nova
Dream Quest
跟我們一起走進
真愛與勇氣的世界吧！
NPC小組首度RPG大作
(C)2001 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.



COME ON！
和我們一起體驗一段充滿
夢與希望的冒險之旅吧！
天使
心之協奏曲
演唱會
大好評熱賣中。
急速快指電吉他，市價8000元，
特價3990元(未稅、不含運費)
查詢及訂購電話 (02)-2383-0202
永平安樂器有限公司 黃小姐
KOGADO
Software Products


全世界唯一能讓你建設文明帝國、征服世紀
STRONGHOLD
危城之戰
玩膩平原戰了嗎？
城堡攻防激烈開戰！

全球第一套讓你真正體驗指揮千軍萬馬的即時戰略



中文版

Cossacks

全球專業媒體一致好評

—April,2001,PCZONE Award For Excellence

—April,2001,PC GAMER

—April,2001,Game of Month

—April,2001,PC Strategy Game

征服與榮耀

超越即時戰略的極限

一套足以取代當今所有即時戰略遊戲的經典之作!

Real-time Strategy



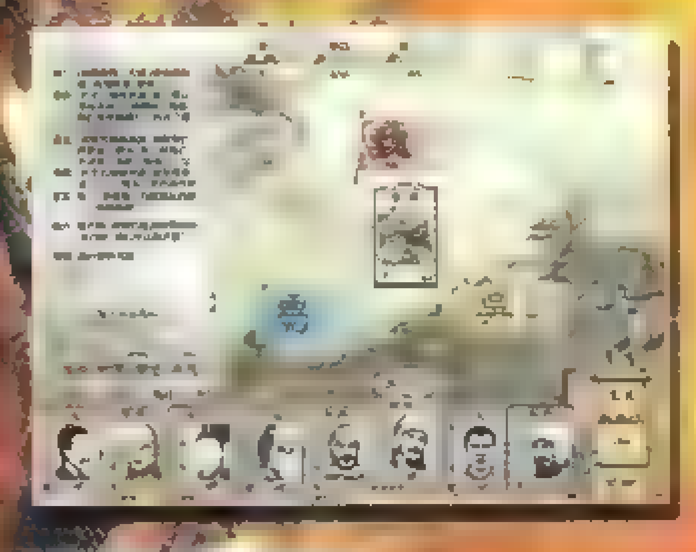


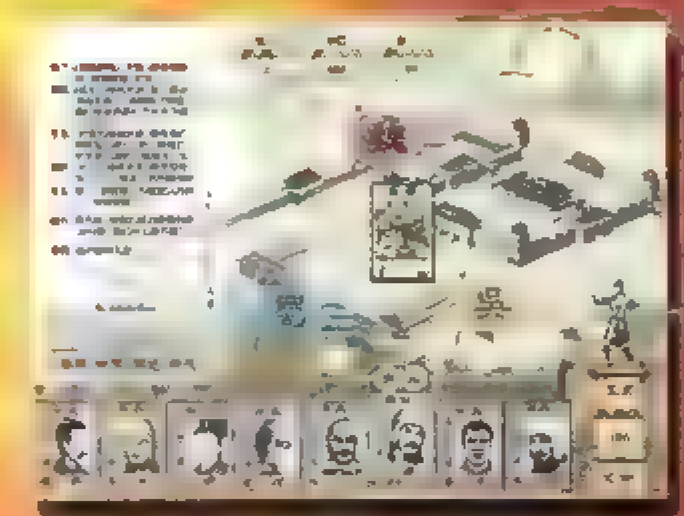


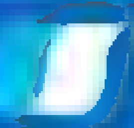


三國英雄再起風雲
文臣武將－諸葛亮、司馬懿、關羽、張飛等80名將
奇謀妙略－妖術、仙術、刺客、瘟疫等36計
戰場馳騁－赤壁、荊州、祁山、五丈原等36個戰場
合縱連橫－提供線上聊天，輕鬆實現遠交近攻


三國風雲會
three kingdoms card






在那一道光芒的引導下
星紀 1543年的初春，希琍伍絲姊姊的亞露西奧妮的長女緹露被綁架了。
這事件是因為在近幾年來沙特立德為延伸其勢力，以致於警備隊與國教系教團發生多次衝突，而牽扯到的綁架事件。
身為警備團團長的希琍伍絲，作出了以武力搶救外甥女的決定....
指極星
The two stars in the Big Dipper a line through which points to the North Star.
POINTERS
研發 製造
KOGADO
Software Products
(株)工画堂スタジオ
©2001 KOGADO STUDIO INC
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
www.softstar.com.tw
(C)2001 KOGADO STUDIO (C)2001 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC (Chinese Version)
ALL BRAND NAMES AND PICTURES ARE REGISTERED TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS
以上所引用之商標、圖片及產品名稱，皆分別屬於各註冊公司所有


【考驗智慧的冒險模式】
【可拓展規模的武器店】
【實用的魔法修練系統】
【豐富多變的戰鬥樂趣】
是什麼？讓嗜殺的魔人自我禁錮？
是什麼？讓亂世的法師銷聲匿跡？
一本塵封的上古魔法書，
即將解開隱藏千年的神魔大戰內幕……！



短視近利的熱狗、欺善怕惡的肉包、逗逗脫線的漢堡還有裝酷很ㄍㄧㄣ的薯條組成的

史上最賤最屌的勇者軍團即將現身，帶領玩家進入好玩好笑的速食世界！

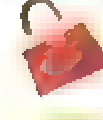

全球最好吃的RPG大富翁遊戲，
就在今年，
即將挑逗你的味覺、
流盡你的口水、
笑翻你的神經！
HOT DOG HOT GO!
熱狗熱Go!
速食英雄
愛與勇氣大冒險
屬於肉腳英雄的同心圓～
卡片戰鬥緊張刺激 陷害偷襲各憑本領
數百種功用不同的卡片等你收集，可派出小偷、刺客、乞丐等通用卡偷襲敵人，再利用助攻、本命、助防等戰鬥卡打敗敵人！
大地圖耀眼亮麗
小場景鮮活有趣
以漫畫為主軸、食材為題目設計出一連串的故事場景，有電鍋做成的電鍋城、冰箱做成的冰島世界、壽桃做成的壽壽村、還有最好吃的烤肉沙漠……糟糕，口水流出來了！
棋格設計巧妙豐富
讓你逛到雙手發麻
遊樂場提供十餘種小遊戲、訓練所可讓玩家PK作戰、電影院招待欣賞短篇漫畫……
上網齊耍寶 老少都瘋狂
支援區域連線，開放網路對戰，可以通力合作打魔王，也能夠互相陷害求進步！
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com
TOP
www.gamedreamer.com.tw



逛我的模擬百貨，過我的遊戲生活

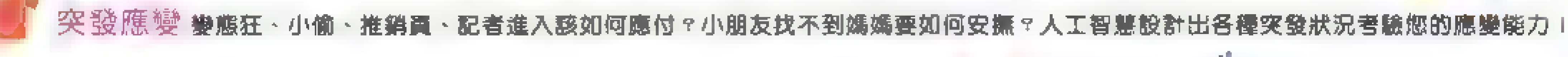
Made in Taiwan

和我一起去逛街吧！


在家開店 不需數百億資金、不需看老闆臉色，花少少的錢，就能開一間自己心中的百貨公司！


積木概念 以"積木概念"自由組合不同尺寸、不同性質之專櫃，打造屬於自己的最佳賣場空間。

賓至如歸 善用各式工作人員、吉祥物，以服務品質得到客人的認同，以經營熱誠獲得優良的評價，才能獲得過關的許可！


容易上手 簡單的遊戲規則，豐富的人物造型，以二十道關卡與不同的環境、條件帶出遊戲樂趣與百貨公司各種生態。

突發應變 變態狂、小偷、推銷員、記者進入該如何應付？小朋友找不到媽媽要如何安撫？人工智慧設計出各種突發狀況考驗您的應變能力！







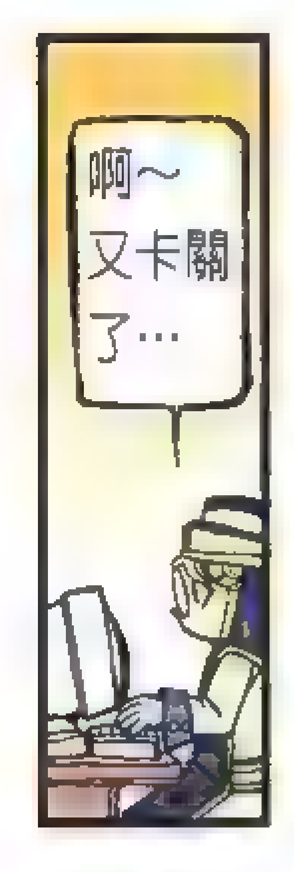
不只是遊戲，更是實現夢想的起點…
名牌服飾、彩妝香水、珠寶配件，超質感精品專櫃閃亮上架，
兒童主題、遊戲樂園、鞋品泳裝，超動感各式用品搖擺登場。
質感、動感，不同風格任你主導，名牌、家用，多種專櫃隨你擺佈！
別懷疑，快來親手打造出擁有自我風格的百貨公司！
以模擬百貨，
讓全家人的感情
更融洽！
模擬百貨
模擬百貨

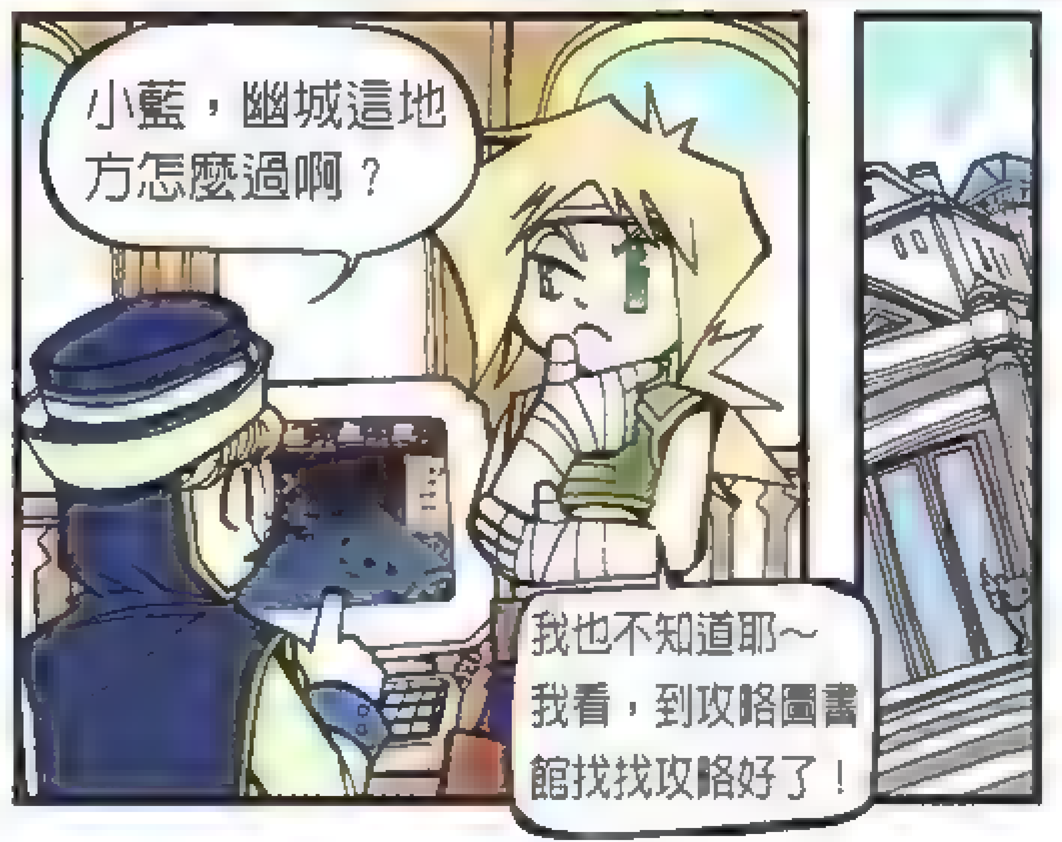


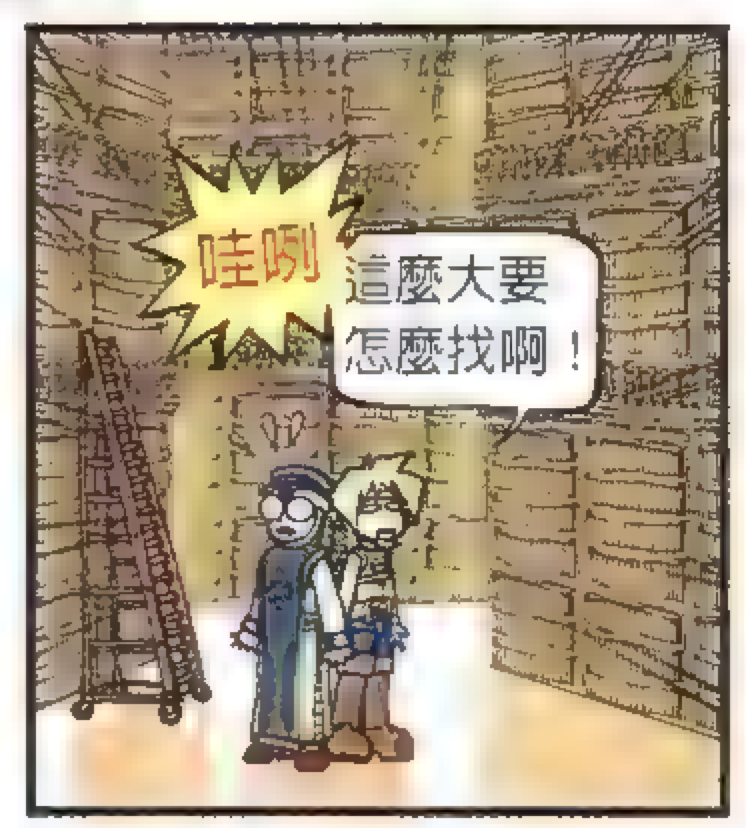
武林群俠傳
厚達320頁．製作精美．值得收藏
完全攻略本
10月20日全面上市
大受好評的天下第一傳奇，
幫你搞定！！
河洛
售價250元
【技　藝】—技藝相關事件敘述、技藝指南、技藝書清單…等說明列表。
【朋　友】—可結交朋友清單、朋友送禮清單…等說明列表。
【先期攻略】—年月大事紀、簡述初期洛陽城提昇悟性方法、七大類武功招式介紹、藥量大全、養育畫輪…等說明列表。
【攻略本文】—全地圖模式、養成模式完整攻略說明。
【武器裝備】—武器、護具、特殊道具…等說明列表。
【物品道具】—遊戲內所有物品詳細包括琴具、棋具、古代名畫、釣具、丹藥、雜物、古董、解謎物品、其他物品…等說明列表。
【煉製丹藥】—丹藥清單…等說明列表。
【附　錄】—武林群俠傳相關訊息報導、謎題解答…等。
請洽全省各大超商、3C賣場、連鎖書局、全省各電腦門市及遊戲快遞購物網站 http://www.GameXpress.com.tw 選購！
攻略本製作發行 智冠科技股份有限公司
遊戲製作 河洛工作室

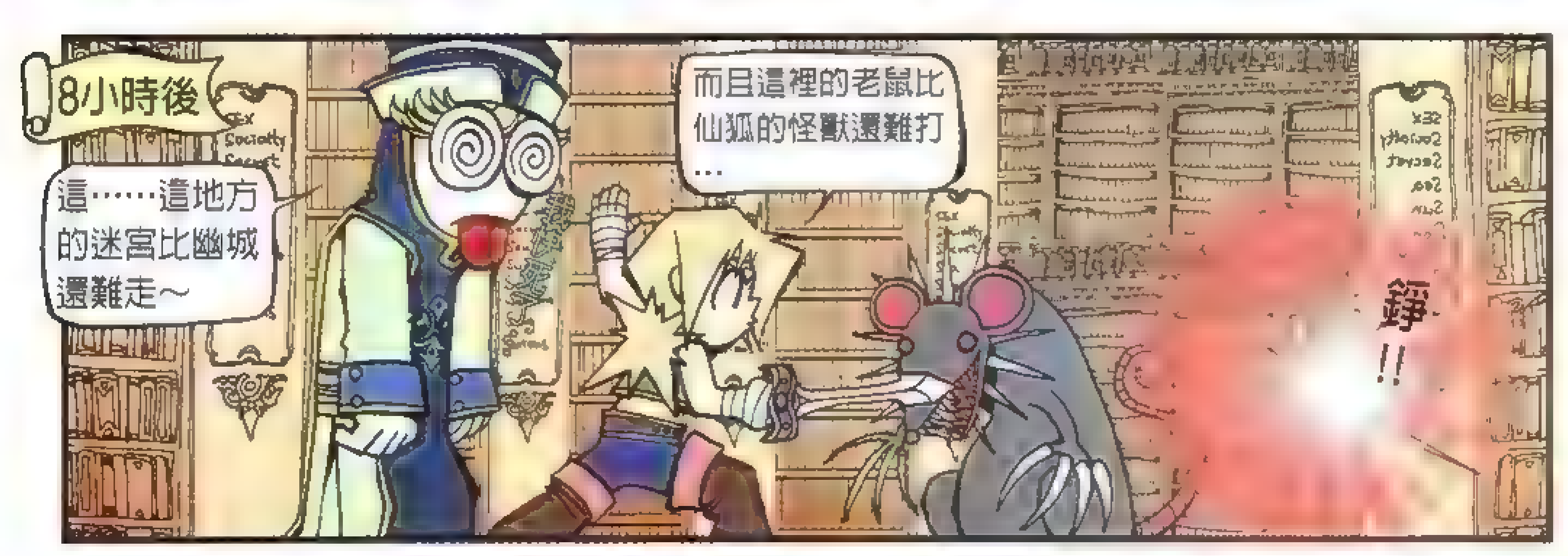


提供最完整詳細的石盤攻略













穿梭幽明兩界的愛恨情仇

幽城幻劍錄 劇情完全攻略 下



《幽城幻劍錄》[illegible]，其故事背景[illegible]《天地劫》之前，內容[illegible]，遊戲劇情遍佈在中國、西域及幽界，其故[illegible]，為了兼顧內容完整性及時效性，本刊特地將此篇攻略分為上下[illegible]

樓蘭城

夏侯儀瞬間回朔到千年前的雹藿，在五樓圖書館中推算天動儀的軌差移序，沒想竟打起盹來；恍惚間但覺有幽魄的脈動，莫不是天動儀出了什麼事？…樓蘭衛士稟報，負責看守地下的弟兄們，忽遭奇形怪狀的怪物所襲…雹藿聞聽冰璃已然前去，料無大礙，囑咐加派人手看好地下層的出入口和側門，自己立刻會趕往。

雹藿猜測怪物該不會是𩦎獸之類吧？不定是曜柱聚集的逆元之氣引來了什麼；一路回到二樓的思邈之間，再由寢室內書架後方的密道進入下層入口，由地洞抵達樓蘭地下。



▲[illegible]



冰：阿儀，這樓蘭地下倉儲室內的東西，可不可以叫雹藿先別拿？
：對啊，反正雹老大又用不著，別浪費了！
儀：說的也是，留著換我們上戲時，可好用多了…我跟他商量看看。
古：你去商量吧，我先翻翻看‥
左下方倉儲室：紫玟燁石、三份時幻沙、鑄命封石、兩份大還丹、迅神五畫。
左上方倉儲室：三份班斯爆臨、冰幻神石、兩份封凍冰靈。
右下方倉儲室：十份大補丸、兩份八絡血參。
右上方倉儲室：三份冰爍砂、一千兩銀子。
笙：古老弟，你這一翻我們稍後還拿得到嗎？！

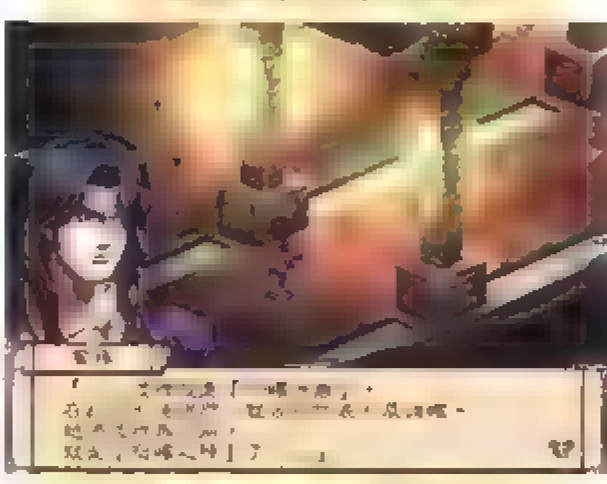
來到主廊即感到濃厚的逆元之氣，早已到此的冰璃講方才有𩦎獸從此地的界隙中闖入；雹藿聞𩦎獸出現於此，料定與這逆元之氣有關，遂邀冰璃一同到底下的天動儀中樞去看看。主廊中有座呈半圓的立碑，此碑即為逍明界天氳的體現，再往前進即是「九凜天動儀」之域了。

七曜之門正與七曜迴廊相應，以金、日、月、火、水、木、土諸曜之序，擬現儀軌運承之律；而旁邊四根柱子，則隱含二十八曜宿之理。此門是為禁止閒雜人等進入天動儀而設，唯有通曉七曜宿之理者，方能開啓此門。此刻並未封閉，故得以輕易進入。

沿著地下層的階梯直下，由底端可進入七曜之廊。七曜之廊的七道拱門，分別代表七辰諸曜，越過此再往前，即是宿曜之陣了…還是以飛遁之法直接過去為是…



▲[illegible]

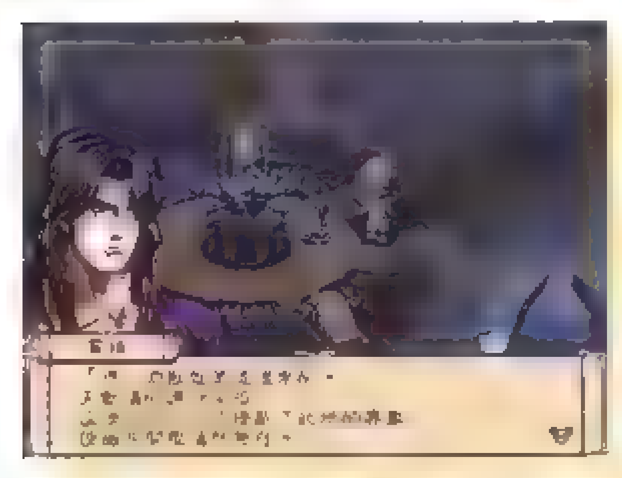


▲[illegible]

璇：儀哥哥，你相不相信我說的話？
[redacted]：什麼意思？
璇：如果相信的話，就趁現在將七道拱門頂端的符號按順序記下來，稍後用得著的。
[redacted]：是嗎？好吧…
冰：…(小妮子這回好像沒有凸槌哩！該怎麼辦好呢…)

天動儀頂層中樞有濃厚的逆元之氣，霍雍上前調整「星晷刻盤」，心疑莫非是「降曜之儀」操之過急，使刻盤有了偏離，但隨即發現有東西附著在天樞儀座上，即命冰璃備劍…原本在幽界諸獸中只能算是小蟲的肓獼，沒想到因吸收逆元之氣後，竟然可以長成這般巨大，而成了天動儀故障的元凶，不收拾可不行…(勝後獲得九幽化玉

收拾肓獼之後，因牠在此於積了過多的逆元幽力，此刻又被瞬間釋放，天樞儀座一時負荷不了，看來非行「鎮界之儀」不可。須臾，霍雍因耗損大量元氣，忽然間又覺全身失去力氣…

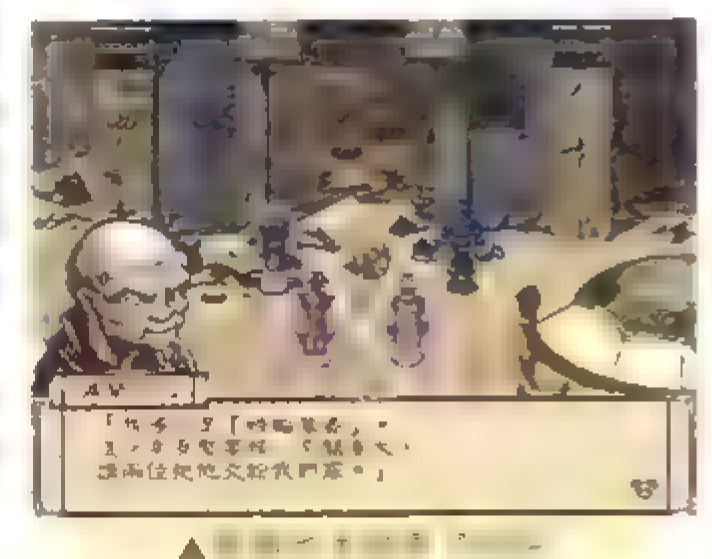

▲[illegible]


▲[illegible]



高昌古城

夏侯儀等人回到城門時，已個個倒地不起；悠悠醒來時，但聞朱浩言稱已解了迷陣，不意卻見夏侯儀一行人由天而降；周崇指神武觀觀主和嵩陽門掌門此刻都不在，而夏侯儀的夥伴們也俱都精疲力竭，再無人可礙得了他…周崇和朱浩正欲下毒手時，出現四名時輪尊者阻攔…彌蘭納巴請周、朱二人劍下留人，並指夏侯儀身繫要務，表明要帶走他。周崇不信邪而遭彌蘭納巴打傷倒地，隨即將夏侯儀等人帶離此地…


▲[illegible]

夏侯儀等人被帶至一處郊野，彌蘭納巴自稱四人是大雪山時輪宮的「時輪尊者」，法號分別是不動、無常、觀幻和明釋，他即是「不動尊者」。他們由大雪山前來尋找轉生後的夏侯儀及劍使冰璃，並指夏侯儀和冰璃犯了「失落宮」的本命闇星，豈能坐視二人的存在？


▲[illegible]

夏侯儀雖曾耳聞過前生之事，但如尊者所言一般，他可是半點也不懂；除了神關宮齋女所提過的之外，他表示真是什麼也記不得。彌蘭納巴自忖，記憶仍未回復，意味羅侯祭使之力尚不完全，若此刻將之形魂俱滅，至少可先斷了這段因果；至於修復儀軌之事，儘可以慢慢再談…

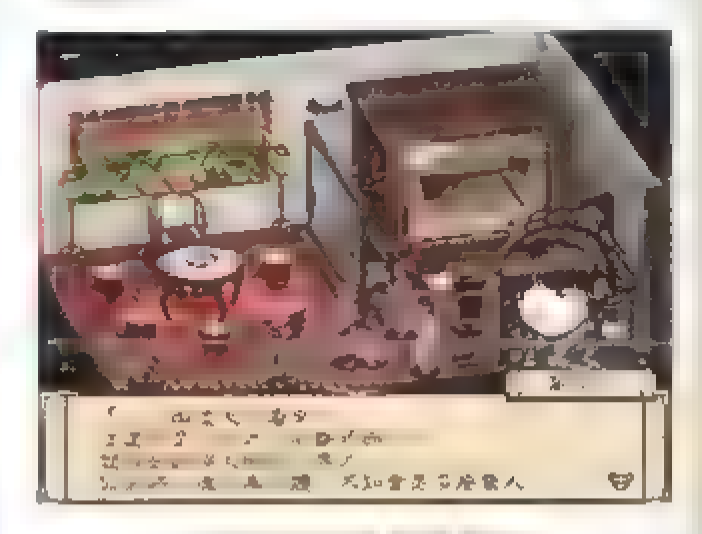
神關宮宮主葛雲衣已趕抵，意指時輪尊者趁著夏侯儀的記憶未復，私自將他帶至此地，這可與當初的約定不合…不如等待夏侯儀記憶恢復，做下最後的決定後，再見機行事。彌蘭納巴認同此議，今日暫且退去，但日後曜占有變，尊者因身負看守時輪律法之責，可就絕不再容情，夏侯儀一行人就暫交予齋女了。


▲[illegible]

眼下已沒事了，有關夏侯儀的前世，宮主則表示天機不可洩露；但也再次強調，這是唯有夏侯儀自己才能成就的宿命，他遲早會記起一切的。今已取回了「幽垠之戒」，不正是最好的證明嗎？隨即命朱賽、白羌將昏迷的夥伴扶上馬車，這就返回甘州城療傷。

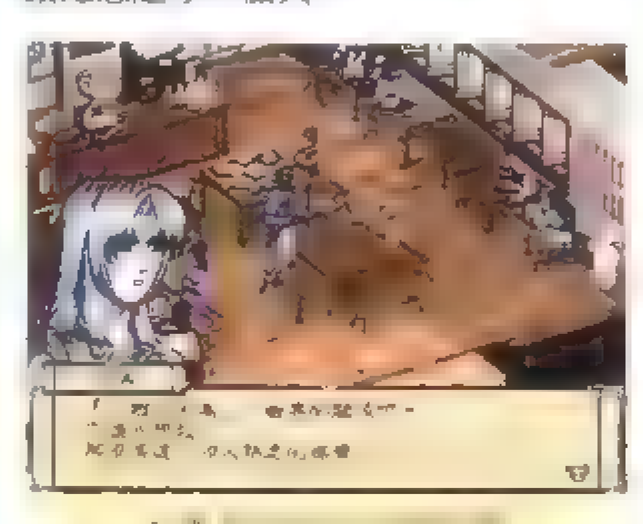
甘州城

客棧房內，葛雲衣丟了四婢已安頓了三名夥伴，並問道此番打敗鏡幻幽界裡的饕餮，應該有拿到有趣之物吧…觀看後，齋女道是七分之一的斷片而已，但卻已有如此強大的逆元界力；倘若將七塊合為原體，不知會多麼驚人！天動儀的力量自是非同」可，也莫怪時輪尊者這一回會如此鄭重其事


▲[illegible]

齋女要夏侯儀將斷片保管好，這些斷片對他極為重要，今後種種和他最後的命運，或許都和這個脫不了關係；若要查明金屬斷片的來龍去脈，不妨回到「在現世最初的所在」看看。左右無事，就趁此空檔去城裡散散心也好；若是夥伴醒了，會請他們在一樓等候，屆時記得回來碰頭就是。

走出房間時，夏侯儀提議忙裡偷閒，要與冰璃到城裡去逛逛，但冰璃卻表示只想找個地方坐著，靜靜的休息一下。二人在一樓客座閒聊，夏侯儀見冰璃似有些無精打采，冰璃則只淡淡表示，或因幽界的關係吧，讓她想起了那極遙遠卻又熟悉的感覺…且讓她想起了一個人…

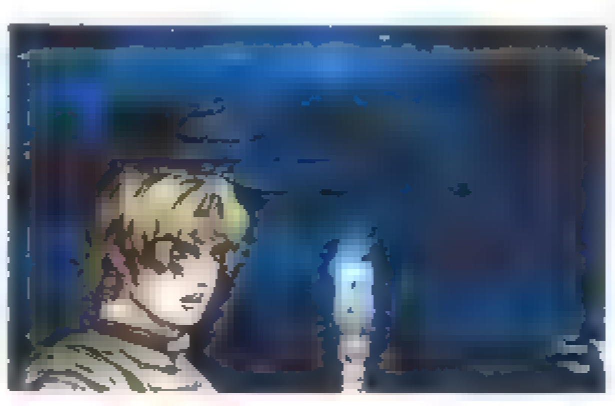


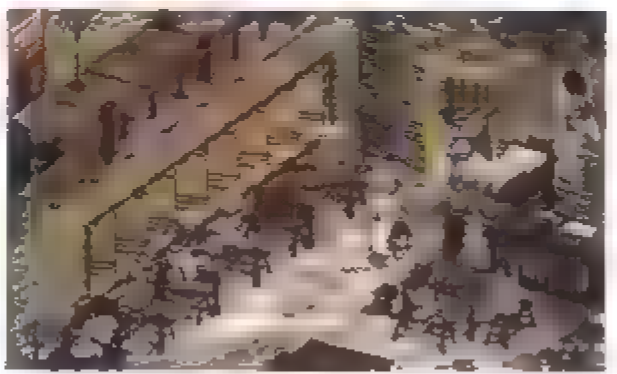
▲



▲

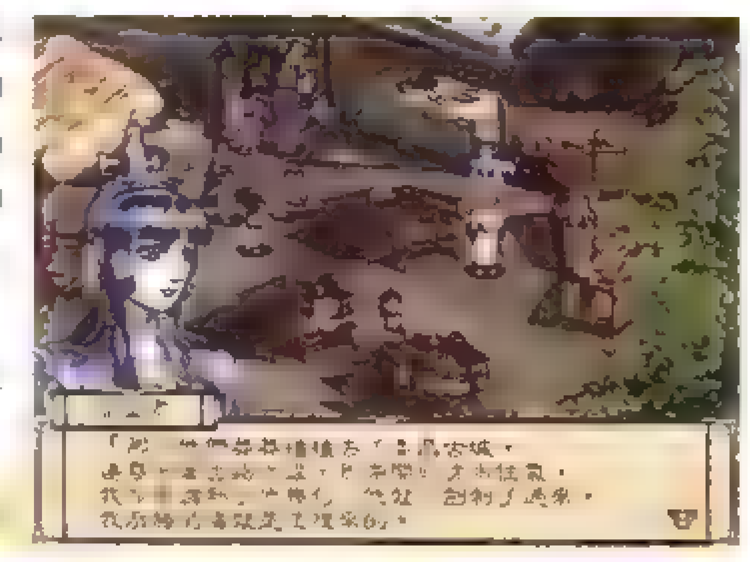
慕容璇璣此時下得樓來，她因先醒來，特邀夏侯儀一起到城裡走走；冰璃表示不用在意，夏侯儀乃起身走出客棧欲追上璇璣…璇璣正在一處古玩攤子賞玩一只玉墜，夏侯儀遂花上五十兩買下玉鳳送給她，璇璣高興得表示要好好收藏，就算死也不會讓人拿走的 …





璇：儀哥哥，你知道為什麼那冰山美人不陪你逛街嗎？
儀：有這回事？
璇：當然啦！如果你先前一直表現得對她好些，現在陪你壓馬路的可就是她囉！
冰：可不是，而且如果由我來逛的話，你還會買個很重要的東西給我，而這東西到了戲快殺青時，還能拿來救你的璇妹呢！
儀：是喔？…璇妹乖，妳再上床去睡好嗎？
冰：哇哈哈…來不及啦！要怪就怪你自己被小蹄子迷了心竅吧！
璇：儘管罵吧，妳以為這幽明兩界還有什麼粗話我沒聽過的？

二人逛至茶水舖時，遇見高皇君也已平安脫險…她提及師門醜事…夏侯儀聞後提議她不妨改投神關宮門下，請求葛觀主的庇護；以神關宮的威名，周、朱二人絕對動不了她一根汗毛的。高皇君欣然接受此議，逕自前去客棧面見神關宮主…



▶

璇：儀哥哥，這高皇君的事件很容易錯過的，不是嗎？
儀：就是說啊，如果先前在高昌古城沒有為她療傷；入地下迷陣又沒有幫她解圍，那麼此刻她是不會出現在此的。何況，此刻逛街時，若是又錯過了她，那麼影響後續事件是很嚴重的。
冰：擔心什麼，你們不是撞見她了嗎？
璇：要妳管！又不是跟妳說。

返回客棧裡，封鈴笙、古倫德與冰璃三人已經等候多時。封鈴笙表示高昌古城算是告一段落，但皇甫申所交予的「幽狼之戒」，似乎才是這一切的開始。葛宮主曾與封鈴笙提過，若是訪查無線索可循，可往西朝沙州而去，那兒是河西四郡首邑，中西往來之要地，想必可尋得線索才是。

一行人出了客棧以後，在城南的大樹下發現一名唉聲嘆氣的老婦人，連問了四、五次後，夏侯儀決定探問有何困難可幫忙；嚴婆婆正為孫女兒的事苦惱不已，言道若有心幫忙，就請將書信送給沙州城甘陀寺的圓智大師，請他專程跑一趟甘州，為她苦命的孫女兒作法驅魔，她就感激不盡了。

▲

▲

封鈴笙聞聽驅魔作法，斷定自己所感覺到的確是妖氣沒錯，這股妖氣非同小可；若真是來自嚴婆婆中邪的孫女兒的話，事態只怕十分嚴重。封鈴笙給予一只護身保命的靈符給嚴婆婆，可保她不被邪力所傷，送信的事則交由他們去辦就是。

笙：儀弟，這位嚴習習行跡詭譎，咱們非得在此時找到她不可。
儀：就是，如果方才一腳就跨出城去，再回頭就找不到她了。
冰：…(小儀子這回怎麼不吭聲呢？)
璇：…(要妳管！)

到恒古坊古玩店裡找掌櫃，告之神鏡雖尚無著落，但卻找到了一些有趣的東西。掌櫃觀看過後，不明斷片是什麼，但指綠玉可十分有趣，可能是傳說中的「鎮龍之玉」。據說此玉乃是古時仙人為收服妖龍所造，只要通曉御龍咒術，便能收封其精魄於玉內，之後便可收放御令自如，故名「鎮龍之玉」。

此時由店外闖入一名老者相桓子，衝著此玉欲以高價收購，並表示有急用；夏侯儀不願出讓，但若只是借用此玉之能，倒很願意幫忙，詢問老者若是不介意，他願意帶著寶玉前往代勞。老人指此事不宜由他親自動手，找人來辦亦無不可，只是詳情不便在此透露；若真想幫忙，就請到沙州城郊的月牙泉，手按泉畔諸樹環繞的巨石，然後口呼老者名號即可，餘情則留待會面時再說原委。



▲

迦夏之窟

到水鏡之殿使用羅盤碎片在臺座上，發出了幽火，從水鏡上紛湧而出逆界亂氣，並出現了另一個影像，卻又驟而消失…那是一處陰森的洞窟，到處是血肉模糊的屍體，並遭肢解得支離破碎…看來斷片上的逆元之力，必定與這奇異的水鏡有所關聯。

古倫德表示影像中石桌上的屍體衣著，似乎曾經見過，記得是位於回鶻極西之域的維吾爾人服裝，而城鎮的名稱則叫巴雅，不過當初是跟著商隊路過，究竟如何走法，也記不真切了。夏侯儀斷定與沙州脫不了關係，決定還是返回沙州盤桓，不定會有進展。

沙州城



▲

沙州城是建於西漢武帝時，初名敦煌，乃是河西四郡首邑；數百年間，莫高窟裡藏有密室的說法，一直甚囂塵上，既能在沙州流傳這麼久遠，想是並非空穴來風。此外，位於城內的甘陀寺也頗負盛名，唯寺僧專念抄集經典，並不接受香客參拜。

客棧店小二看出夏侯儀是外來客，遂熱心指出二處名勝景，其一是城郊東南鳴沙山畔的月牙泉；其一是城郊西南的方的千佛洞，來到沙州莫錯過這兩處名景。

笙：儀弟，如果要去這兩處地點，必須先找客棧店小二談話過後，在大地圖上才會出現景點的。
冰：對啊！否則任你在大漠之中叫破喉嚨也沒用的。
璇：真的嗎？我試試…破喉嚨！破喉嚨！
儀：-#@~&*…

甘陀寺

前往甘陀寺表明受甘州城嚴婆婆所託，專程送信來與圓智大師。知客僧指住持大師前些日子外出未返，不定須與便回；若是不急，可先至寺內參觀等候。

左方藏經殿中有位慧性大師，他本非寺中僧人，但為求經之故，由恆山來到這佛教鼎盛的沙州並暫居寺內，專事抄寫珍藏於此的各種經典，可惜尚缺一本「楞迦經」沒抄到，總覺得遺憾。夏侯儀答應若有機緣，一定幫忙留意此經書的事。

小沙彌指寺內的五層塔裡放著寺中珍貴的寶物，至於究竟是什麼，也只有真字輩的師叔伯們知道。五層塔平時都是上鎖的，只有輪值打掃的弟子才能向師叔領取鑰匙，但掃完必得立即交還，一刻也不能遲。



▲

月牙泉畔

在泉畔一處樹林環繞的巨石上觸摸，並高呼相桓子名號之後，老者果真現身了。相桓子原本住在青海龍駒島，但舊居卻遭一條妖龍給佔據，這畜牲用他的靈地修法不說，竟還賴著不肯走；更糟的是不知從哪裡學來「辟咒煉甲」之法，一身黑鱗萬法不入，真讓他傷透了腦筋。

「鎮龍之玉」須得有龍的真名才能奏效，但除非能將那條龍打到跪地求饒，否則牠焉有自報名諱之理？若是破解不了「辟咒煉甲」，一切都是白搭。夏侯儀表示若能找到此破解法門，很願意代為施法破解。相桓子囑咐若是找到了就來此找他，他會帶領前往龍駒島。

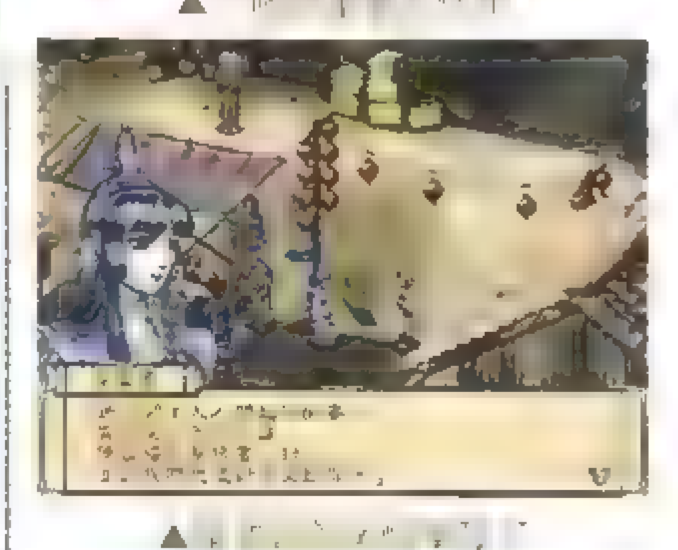
沙州城

進入萬來雜貨舖時，聽聞掌櫃正請方老爹再去弄一些鹽塊回來，因店裡的庫存就要售罄。方老爹答應再等個一兩天吧，因他一把老骨頭最近不怎麼帶勁，掌櫃也只得由著他了。

街上市集遇見高皇君端坐一隅，言道正在尋找夏侯儀。她已得齋女允諾投入神闕宮，齋女並遣門人帶書信前往涼州，向四派掌門宣明此事；今日來此，是因受人託帶書信，交託之人看似刻意掩藏面貌，但依然可看出是女子。書信既已送至，她也要返回甘州了。



▲

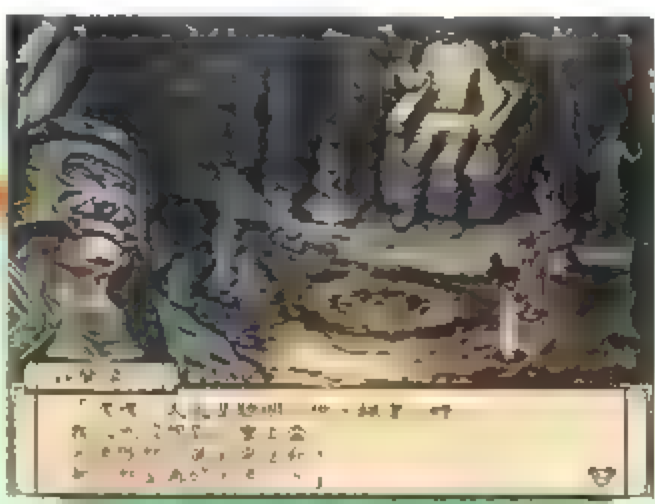


▲

古：儀哥哥，這高皇君的事件好像是一連串粽子串成的哦？
儀：古兄如此稱呼，噁不噁心點呢…沒錯，在此之前凡是與高皇君有關的事件，皆是引發如此結果的要素，且是缺一不可的。
璇：我懂了，也就是說，高皇君在之前的任一場戲裡缺席的話，她的戲份就會遭攔腰一截，從此退出演出的，是唄？
笙：是的唄，如果沒能趕去千佛洞拯救西夏王和銀川公主的話，那就會註定此生進不了肅州城的，戲也就當然演不下去了。夠懶唄？

夏侯儀展信一讀，發現是在石塔失去聯繫的銀川公主李盈鳳，指有密使報稱沙州太守曹賢順有歸服大夏之意，於是夏王與公主聯袂微服出訪，希望與曹太守密談後，能進一步勸降他，俾以兵不血刃的取下沙州；因聽聞夏侯儀可能朝沙州西行，或可趁機一聚。若無意外，公主一行將於七日後抵達沙州，請務必往城郊千佛洞一聚，夏王也想趁機見上一面的。

既然連她父王都要見上一面，想必是有要事請求幫忙，還是先去一會為宜。由甘州到此也差不多七日行程，不定此刻已經到了，這就前往千佛洞看看吧！





莫高窟

抵達時聲聽佛窟內傳出聲音…夏王李元昊遭到赫蘭鐵罕設計留難，他收買夏王在沙州的密探，託言曹賢順有意歸順，以佈下誘夏王來此的陷阱；李元昊此刻只深悔在李盈鳳揭發他心懷叛意時，沒有即時撤他兵權，並解回興慶治罪。

夏侯儀等人此刻適時進入佛窟，轉請大王將赫蘭鐵罕交予他處置，因有前債未清…自石塔一戰至今，一切恩怨該就此做個了斷！赫蘭鐵罕也樂得一次了結，省得夜長夢多…屯官持有家傳寶甲和神槍，不信會敗給夏侯儀…

赫蘭鐵罕只恨畢生的春秋大夢毀於一旦，至死也毫無悔意，夏侯儀則終於替雙親報仇雪恨…夏侯儀既已為父母手刃仇人，再無他求；但請夏王撤銷由赫蘭鐵罕所下的通緝令，讓他們得以在大夏境內來去自如則可。夏王與銀川公主急欲前往肅州收拾殘局，李盈鳳私下致贈輝月魂石；夏王則親授「龍紋木令」，日後非但西夏軍不會再為難，且可順利進出肅州城了。

沙州城

回到客棧聞聽店小二指近日有對兄妹住了進來，那大哥還身負重傷哩。進入藥舖表明要買些傷藥，不意由外頭跑入一名女孩伊絲朵，她表示有急病傷患需要藥材。聞聽掌櫃表示她所買的冰蟾砂已是最好的解毒藥，若還無效，也無辦法了，女孩乃傷心的離開。



▲看得出她是洋娃娃呀

古倫德見女孩所着服裝，正是水鏡影像中所見，快步追出時，那姑娘已不知去向。這下可得在城裡好好找找了…會不會與店小二所說的兄妹有關呢？

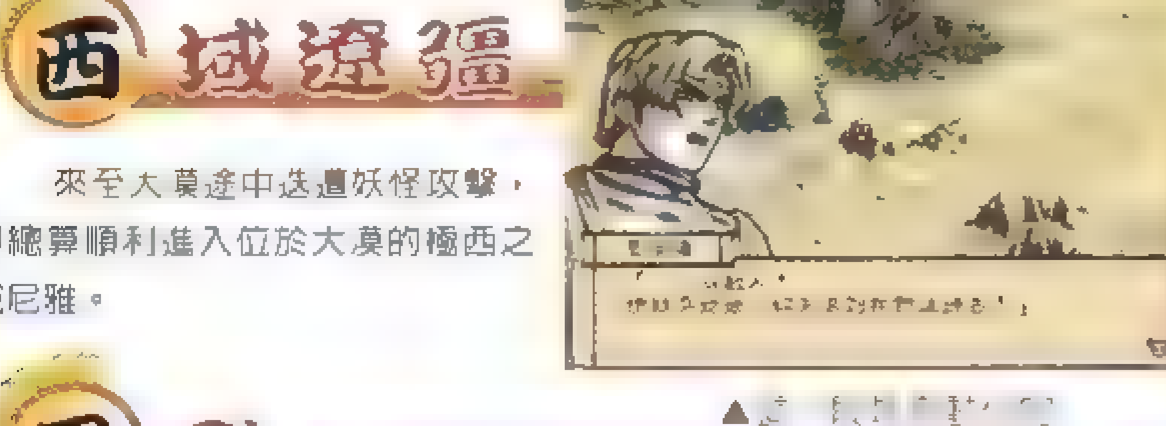
回到客棧在二樓左方第一間房間前，忽聞有女孩的哭泣聲傳出，姑且入房瞧瞧。伊絲朵正為安里大哥的傷勢著急，雖已用了最好的藥材，但卻毫無退燒跡象…封鈴笙查看後指並非一般毒傷，怪不得藥石罔效；當即擺起淨水心壇，以神符咒水清卻傷口，拔除邪氣，片刻即告見效，十日內應可下床走動了。

伊絲朵此時開口請託一事，此來沙州辦貨，為此已耽擱好些日子，故而請求陪她一同返回小村拓渾。夏侯儀考量因正有事要拜訪她的村子，就順道送她回去也好。伊絲朵指貨車都已準備妥並停在城外，待她先向掌櫃預付房錢，並託請照顧安里之後，即可出發，遂約好在入口的佛塔處會合。

這趟旅程想必是十分遙遠，還是先採買一些隨身物品較為妥當，備妥後到佛塔找伊絲朵即可啟程。



西域遼疆



來至大漠途中迭遭妖怪攻擊，但總算順利進入位於大漠的極西之域尼雅。



尼雅

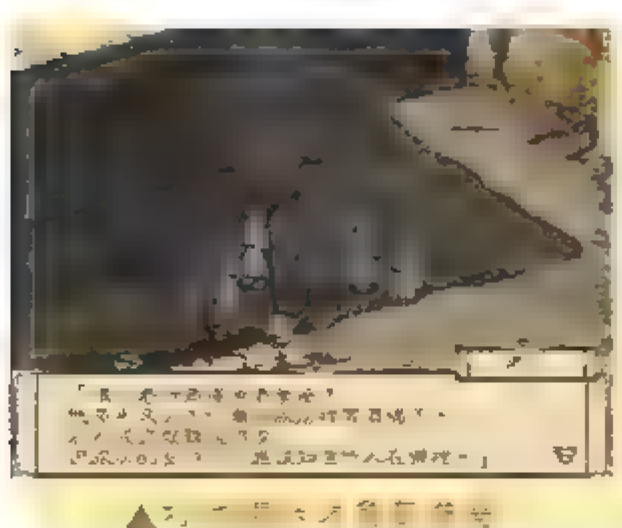


伊絲朵所居住的小村離此不遠，她雖明知夏侯儀一行人有意要拜訪她所住的村子，但因考慮村裡人很不喜歡外人到訪，尤其是她爺爺；若是就此回去，擔心會發生失禮的事，遂請夏侯儀在此等上一兩天，屆時爺爺若是堅持不肯應允，她再偷偷的帶進村子去好了。約好在客店會面之後，伊絲朵獨自走了。

藥舖女掌櫃正為庫迪老爹遲遲不來補貨而煩惱，據說庫迪老爹性子有些孤僻，當他不出外經商時，常會攜帶酒袋到這附近的荒野中遊蕩，一去就是好幾天，急著找他時卻不見人影，挺令人傷透腦筋。夏侯儀聞後表示會幫忙留意，女掌櫃則請轉告庫迪老爹，說藥舖的桑朵和妮莉找他便是。

市集上販售水果的老人得知要找庫迪老爹後，指他多半又去吉哈爾旅店買酒喝了，女侍薇達應該會知道他的行蹤。旅店內找到薇達，她指庫迪老爹一早來此買了一皮袋酒，接著就騎乘駱駝出城；若沒猜錯，應該是往古烽火台去了。薇達不清楚在哪兒，但表示藥舖老闆娘或許會知道。

回到藥舖詢問老闆娘妮莉，她熱心的將烽火台地點標示於地圖上，並指位於塔克拉瑪干沙漠的中央，由此往北而行，約莫一兩天即可抵達。雖答應伊絲朵要在此等候幾天，但為了幫藥舖老闆娘這個忙，先去一趟烽火台應該不會花太久時間的。回到旅店拜託掌櫃留意，若是伊絲朵到此，請轉達她在此稍候，接著出城尋找庫迪老爹。





古烽火台

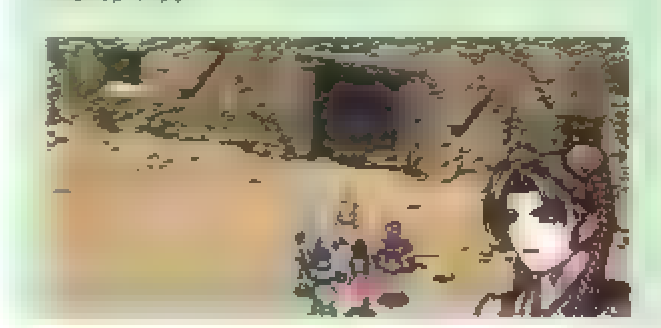
烽火台規模宏偉，兼具瞭望與聯絡之用，以此高度觀之，若是站到塔頂，應可見到四周數十里之遙，真乃昔時大漢天威的最佳寫照。只是自漢朝衰微之後，西域也隨之棄守，徒留這烽火台在原地供後人憑弔，真令人唏噓感嘆。庫迪老爹不定也是為此千載豪氣而來，入口所見應是其所騎乘的駱駝，還是先入內找人吧。

璇：儀哥哥，在一樓有兩份鬼神天願哦！…這個地點為何我們之前一直沒見到呢？
冰：笨哦，當然是要先跟尼雅藥舖的老闆娘對話以後才會出現嘛！
璇：儀哥哥，冰山美人是不是有毛病，她在跟誰說話？
儀：別鬧了，要留意從左方爬過四層內階才能到塔頂的。

塔頂見到庫迪老爹若有所思的獨坐著，並邀夏侯儀陪他喝口酒…庫迪老爹指烽火台明明位於塔克拉瑪干沙漠正中，但卻沒有白日的烈照與夜裡的苦寒，的確是奇怪的現象，或許和他六十年前所見的「幻城」有關吧！

在庫迪老爹幼時，曾與父親運貨到沙州去，途中便是在此紮營休息，卻於半夜在塔頂見一座浮在空中的古城，其周圍天空破出一個大洞，裡頭映照的藍光照亮了半邊天幕，而古城和烽火台也被映得一片幽藍，此後即難忘情於此…

庫迪老爹也知道是藥舖要找他回去辦事，等他喝了這袋酒就會回去的…夏侯儀心想著飛在天空的幻城，太不尋常了，或許這座烽火台真如庫迪老爹所說，是個大有關連的處所也說不定…回到地面以後，慶幸終於尋獲老爹，得儘速趕回尼雅，免得讓伊絲朵久候。



尼雅

旅店掌櫃指確有個小女孩前來過，並轉交書信一封，內裝一張草圖，料想是伊絲朵用來指示位置的，大概只能看出是位於尼雅西南方的林裡，但卻未見留下隻字片語，還是先去看看再說。



西域邊疆

出城後往西南方樹林前行，發現有一片空地，敢情就是伊絲朵所標示的入口了。

穿山隧道

拓跋隧道入口儼然是避世的清幽之所，山壁上有一山洞，想必是通往伊絲朵小村的入口；可不知何故，夏侯儀卻不自覺的感到一陣陰寒死氣…洞內的死穢之氣已是非比尋常，方才所遇活屍更非自然生成…但符合伊絲朵所指地方僅此一處，或許她的村子有什麼不欲外人得知的祕密，既然大家都覺事有蹊蹺，不妨就闖入隧道看它通往何處，再做打算就是。

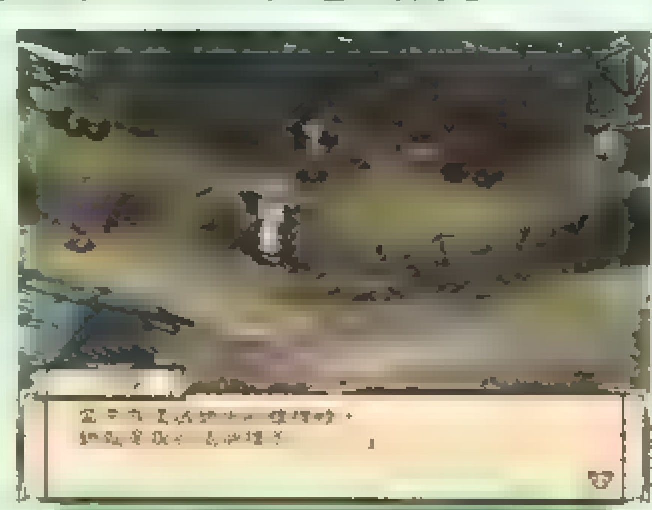
繞往東北方隧道盡頭，發現一處巨石下壓著一紙充滿鬼氣的怪符，撕毀它會受一點小傷…西南方也有一處…

儀：笙姊，這是怎麼回事呢？
笙：放心吧，這沒什麼好迷惑的，只要分別撕毀東北方和西南方的兩紙怪符，雖然是會受點小傷，但在經過西北方的出口前，就能避過全員大失血的陷阱的。
璇：真的？那就讓冰山美人去撕毀吧！
冰：哼哼…誰撕都一樣會受傷的，除非妳…陣亡！



小村拓跋

再進入村內即遇上一名老婦人怒指拓跋不歡迎外人，看來果真如古倫德所說，這村子有著不欲人知的祕密，或許和那影像也大有關聯，還是先找到伊絲朵再說。屋前餵雞的小男孩提到村長的孫女伊絲朵，指她六年來好像一直都沒有長大，當小男孩還被伊絲朵抱在懷裡時，她就是現在這個模樣了…



村中最大的屋子即是村長的家，室內見到伊絲朵，她已見夏侯儀等人時，村長爺爺阿羅菈看在救了伊絲朵和安全的份上，容許夏侯儀提問問題。夏侯儀陳述所找幻象中的奇異地方，並推斷與此小村有地緣關係，村長聞後語調極為詫異，並態度不變的下達逐客令。



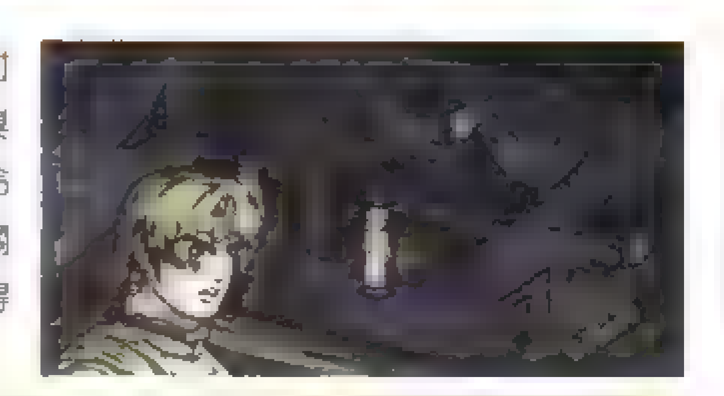
伊絲朵追出屋外告罪，夏侯儀則自責亂問怪問題所致，還是識趣的離開好了；若有機會，必當再來看望…緩緩而行數個時辰，不知不覺已近黃昏…忽聞有腳步聲傳來，原來是伊絲朵特地為好友妮姮追趕而來。她指妮姮自昨夜起就不知去向，因村中偶有人會無故失蹤，只怕妮姮會遭不測；村中鐵門後面的山洞裡，似乎藏有著什麼東西，爺爺正好有事外出，可趁機找到鐵門的鑰匙查探，說不定妮姮就在裡頭。夏侯儀司意即刻返回，伊絲朵則強調等入夜後，再領眾人進村去，屆時即可隨心行動。



入夜後回到村中，進屋找伊絲朵，她指村長將鐵門的鑰匙藏在房裡某處，仔細找找應可發現，若是累了可就近利用右邊的房間休息。在大廳石雕頭像的左眼裡發現有異樣的光芒，順利找到黑玉鑰匙；到鐵門前使用後，果然可以進入山洞了。

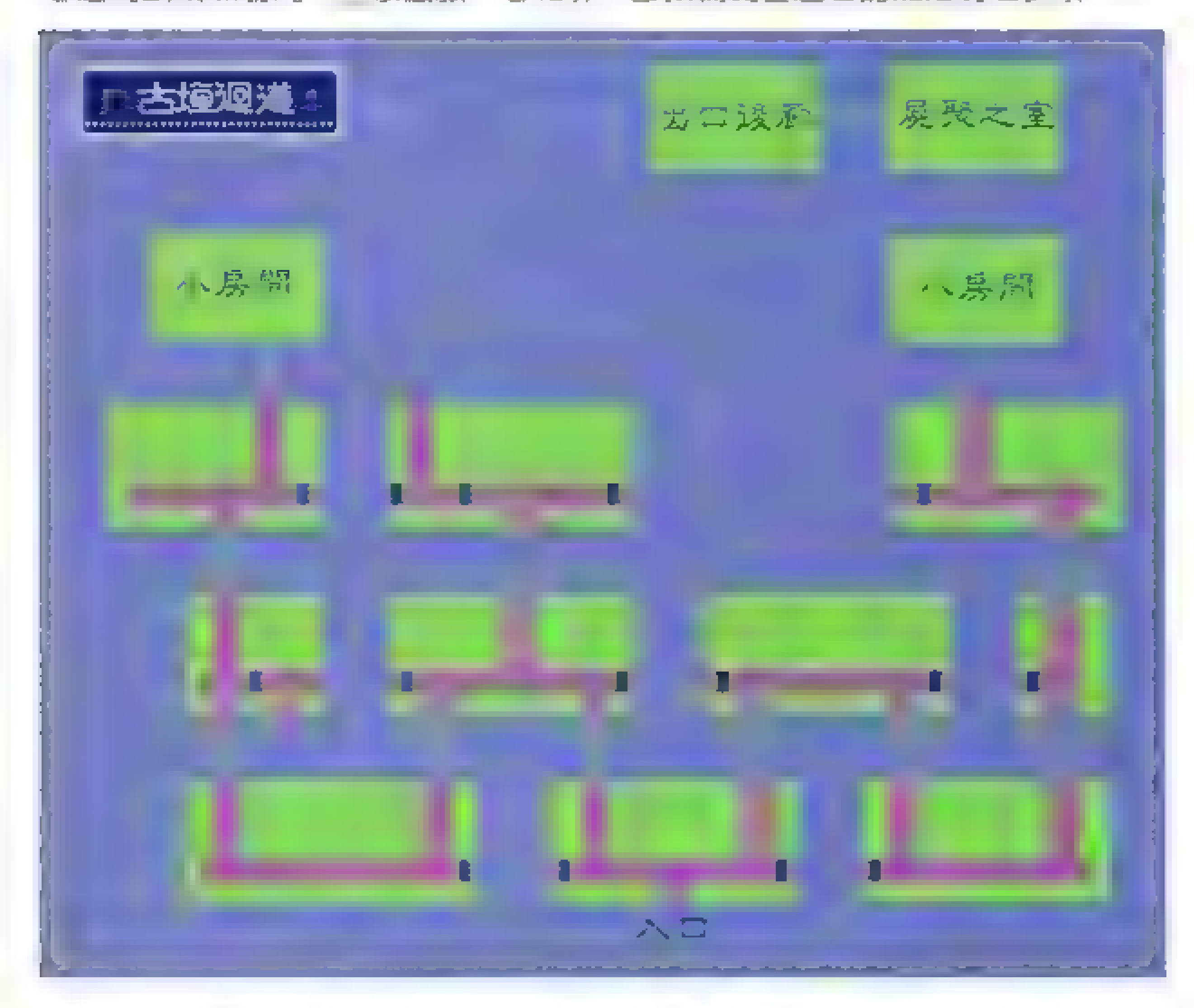
古垣迴道

彌漫在此的死臭惡氣，猶比村前的隧道更糟，聞此血腥和屍臭味，還摻合一點奇怪的藥味，封鈴笙指與先前遭遇的活屍恐怕大有關連，曾聞有人擅通此類邪法，但得親眼目睹才能知曉。



笙：儀弟，位於左上方的小房間可以休息記錄，並且有五份聚元散哦！
冰：…(小妮子最近怎麼如此安靜呢？)
璇：…(我不開口，讓妳難過三小…時！)

闖入屍聚之室，但見冥皇酈隂正以生人肢體替代所製人偶，口中猶喃喃念道尚缺兩條筋肉、三根血脈，心和肝…正預備從臺座上的妮妲身上拆解…



一行人趕抵時，發現此間正是幻象中所見的恐怖光景，地點果真是存在的…封玲笙曾聽聞那號稱活了四百多年，在當年害人無數，最後遭三大派圍剿而死的邪派大宗師「冥皇」酈隂，竟會在數百年後於萬里之遙的西域小鎮遇上…酈隂甚疑冰璃身上何以毫無活人之氣，莫非也是人偶？夏侯儀瞧出酈隂打冰璃的主意，而酈隂則原本就不想讓他們活著離開的…

酈隂落敗嘆道，急就章造出的軀體，果然是耐不了劇戰；他有一請求，希望能仔細端詳冰璃的手，冰璃表示無所謂。酈隂在看過之後，直呼真乃完美的作品…阿圖茲村長於此時出現，指責酈隂何以毀棄伊絲朵的新軀體…夏侯儀等人此刻終明白失蹤的村民的最終去向了…伊絲朵跟著現身，她已全聽到方才酈隂的話，質疑村長為了她一人存活，竟無端犧牲這麼多的人命，哀求村長爺爺就讓一切就此結束，讓她得以離開人世，也可以和爹娘相會…

事情能夠如此落幕，終也是好事一樁，酈隂為紀念今日之事，致贈一份禮物，這是使用六十四名流產胎兒魂體，施以「九怨化戾大法」煉製而成的「血魔鬼皿」，無論天上地下、何等神妙的護身咒法，都能化魔群噬，摧之破之。村長此刻已幡然悔悟，伊絲朵則表示要陪伴爺爺，直到這段最後的日子為止…封玲笙允諾要能找到復生之法，必定會設法幫她；夏侯儀表示尚要在此探勘一番，約好稍後再至村長家裡會面。

搜到五份九子碁提後，發現書櫃裡盡是各式各樣的書籍，可惜都以看不懂的文字寫就…夏侯儀感到似乎曾在哪兒見過…進入出口後廊發現有一塊包裹在藍色火燄中的金屬斷片，拿起斷片時的逆元氛靈，帶出了怪物襲擊…(獲得刻盤碎片)





▲以後還可尋寶的

小村拓運

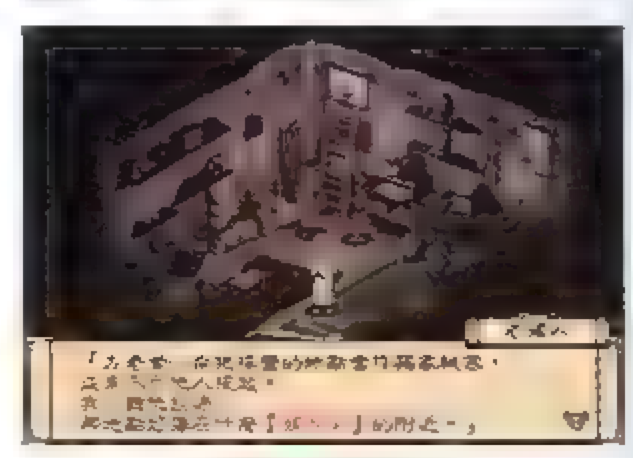
與村長商議後，決定合力將酈隂留下的血腥餘物清理乾淨，就像在此的一切都不曾發生過一般；當朝日再升起時，長久籠罩在拓運的陰霾，似乎也隨著酈隂的離開而盡數消散…村長極表感謝之意，夏侯儀則表達未放棄幫助伊絲朵的希望，這世上有許多如酈隂一般，不為世人所知的神妙法門，一旦找到後，必當趕回來救治。

> 璇：儀哥哥，村長家的房間怎麼不能再休息呢？
> 儀：妹子啊，有村長老人家在場，妳好意思四、五個人擠在一張床上嗎？
> 璇：說的也是…先前屋子太暗，現在才發現有兩份天罡令符、五份曼陀花茵。
> 冰：一天到晚只想上床，小心被偷拍了…



沙州城

再進入萬來雜貨舖時，老婦人指方老爹還回照常去採鹽，但卻數日不見返回。方老爹就是上回匯著骨頭疼痛的老丈，聽聞他採鹽的地點在羅布泊附近；至於詳細位置，這沙州商旅無數，總可以打探得到。



▲有這句話就夠了

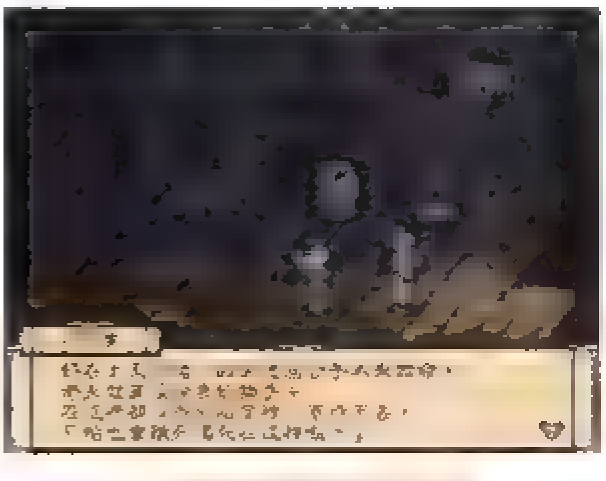
佛塔前遇見行商察斯葛，他指羅布泊是塔克拉馬干沙漠裡的一處鹹水鹽湖，據說有名的古樓蘭城以前就在那湖邊，但平常罕有人跡。據稱出了沙州往西北走一段之後，沿著天山北路的山脈南麓而行，四、五天即可見到了。出城之際，夏侯儀自忖，既然方老爹對他的採鹽場所如此保密，只怕並非找到羅布泊，就能夠找到他的所在，先到那裡再四下搜找一番吧。

> 璇：哇！我看到沙漠中有個好大的湖啊！那一定是羅布泊吧？
> 冰：豬頭，那是羅布泊沒錯，但我們的目標並不是「湖」，懂嗎？
> 璇：儀哥哥，她怎麼可以罵你豬頭[illegible]
> 儀：她不是罵我啦…我們的目標是在湖的東南方一小塊山凹，看到了嗎？
> 璇：人家看不清楚啦，不然我再叫破喉嚨試試…

羅布泊

隧道入口看似無甚特別，但地脈氣息卻異常紛亂；發現幽界氣息的來源是一扇原非位於此地的門，只怕也和之前那些地方有所關連。靠近門時，竟跑出蝕魄怪物…沒想這門外竟有幽冥異獸徘徊，不曉得門內會有什麼…

遠古房間內見到方老爹，他因遭怪物嚇得魂飛魄散，立刻躲入這房間閉門不出，一直撐到現在。如此說來，此地幽氣聚集，地脈紛亂的異象，也是最近才開始的。請方老爹儘速離開後，在房間內找到兩份熊王金膽。



▲此地手機收訊不佳

往前到鹽澤出口，此地景象前所未見，想必原是羅布泊的邊岸。往東尋至盡頭，發現有處鹽塊層積得好厚，看似頗不尋常，莫非底下藏有什麼？古倫德亦覺有異，並提議掘開鹽塊，之後發現是一處地下入口…封玲笙推測此地既有這種入口，底下應是其他的遺跡，莫非是…樓蘭的遺跡？！

夏侯儀想起察斯葛提過，樓蘭城古時位於羅布泊畔，如果遷移的湖水掩蓋了樓蘭城的遺跡，而變成今日樣貌，那倒也十分合理。如果能入內一窺究竟就好了，可惜入口被石門緊緊封住，看來由外頭是打不開的。這總是個發現，或許以後能找到進入地底的方法，此刻還是先離開再說。

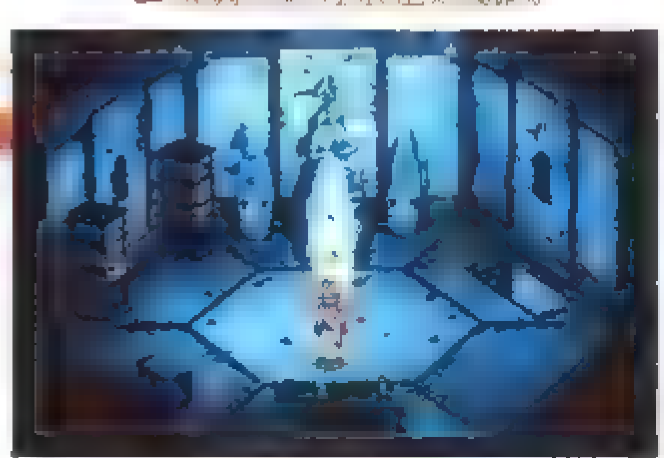


▲機關



迦夏之窟

取出第二塊刻盤碎片，放在水鏡之殿的臺座上，又出現一處未曾見過的地方。由擺設看來，像極位於哪裡的寺廟之中，下一塊金屬碎片應該就在該地。

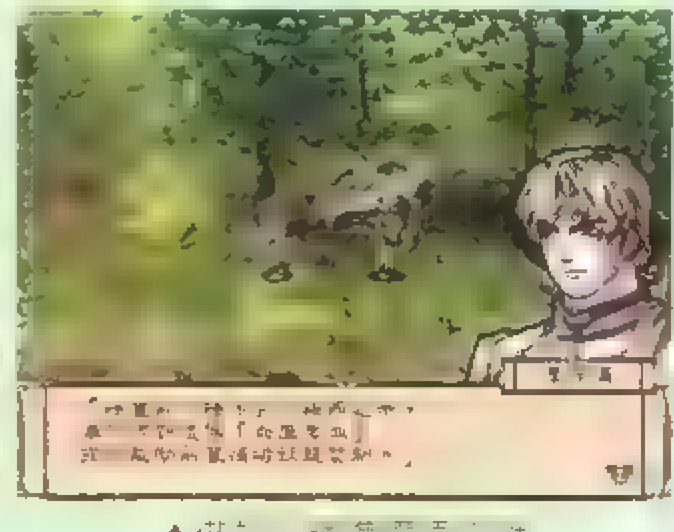


▲也是斷片的幻象

月牙泉畔

調查被樹木環繞的巨石，夏侯儀想起之前得到的「血魘鬼皿」或可摧破相桓子所說妖龍的「辟咒燎甲」，是以召喚出相桓子告以詳情。相桓子觀看後指相當於「千傀鬼噬」之效，得知獲自鄭隱時，他顯得相當高興，但表示不可親自使用，請必要由夏侯儀代為除掉妖龍；他相信既能與鄭隱打交道，自有實力可對付妖龍。

若是願意幫忙，相桓子應允會負責教會「鎮龍之法」，讓夏侯儀收服那條妖龍後，可以留為己用；此外，他會再傳授三個無上咒法給夥伴。未等夏侯儀考慮清楚，相桓子已迫不及待施法將眾人弄至了龍駒島。



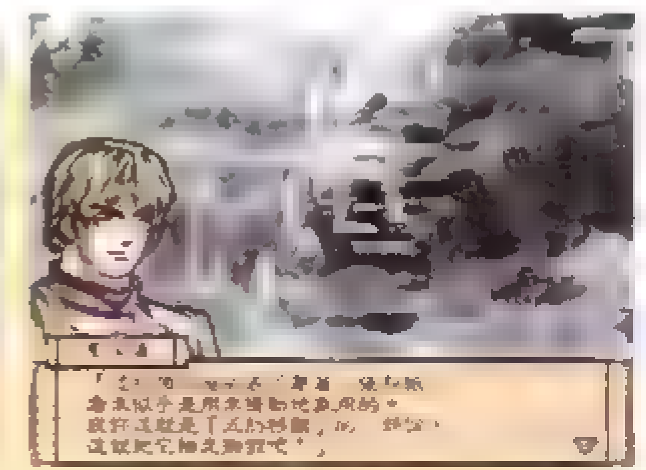
龍駒島

此島位於青海之中，而清樂居則是相桓子的住處，整座島被他的奇門異法圍起，尋常人是看不到且進不去的，須得有他特製的封法木令，才能自由進出圍繞此地的奇門異陣。不過，那得是在幫他除掉妖龍以後；若是不幫，此刻是休想踏出一步的。被迫答應後，相桓子立即傳授「鎮龍之法」，並囑咐在獲知妖龍的真名以後，將牠收封於玉內即是。若是在連番激戰後氣血衰竭，精疲力盡的話，儘管回來找他就行。

那隻妖龍從頂上佈下了「五幻移朧」之陣，不獨上山的道路大亂，還可能在霧裡遇到各式各樣的妖物，雖然確信難不倒夏侯儀等人，但還是囑咐小心為上。

越過登頂石階到達亂陣入口時，但見山上風景秀麗飄渺，宛如仙境一般。封鈴笙提醒風景越是清幽寧靜，反倒越要小心。相桓子所說的「五幻移朧」之陣，不但能以遁地挪移惑亂侵入者，還能在陣內引網喜好靈氣的四方妖魔精怪；侵入者在闖陣之餘，便不免與之相遇而險象環生。得設法找出佈在這霧朧幻界裡的鎮地法符，這才是攻破法陣的不二法門。


▲[illegible]


▲[illegible]

儀：笙姊，這玩意兒妳熟，還是由妳指導一下吧。
笙：好吧，原則上此亂陣可分為兩個區域，其中分別佈有五和七張鎮地法符，在逐一撕毀之前，每經過主山道的特定地點（肉眼看不到）時，會被移遁到陣內的固定地點，那會導致在陣內循環亂竄的。只需在移遁至不同場景時，皆能夠尋獲並撕毀符紙，即可順利走出迷陣。亦即主山道會導致移遁之處，附近必有紙符存在的。
儀：這就清楚多了，而且符紙絕大部分是存在於路旁的石柱上，少數則是藏於山壁間的。
璇：人家不來了嘛！怎麼這個亂陣會一直將人家踢回到「窗戶」和「桌子」上嘛…
笙：這個嘛…根據「超幽界」傳來的逆元之氣，原因是出在此地的妖魔「出身」有問題，所以每當該特定的怪物一出現，就會發生如同古樓蘭城被「撕裂」的悲劇了，忍耐一下吧…
冰：如此說來，我們最好在每撕毀一兩張符紙之後，立即下山找相桓子紀錄一下才好嘍。
古：另有小道偏方哦，如果我們沒有「更新」的話，以笙姊的「移形化法」就能一步登頂了。
璇：這不就像我的美麗一樣，難道「更新」也是一種錯誤…

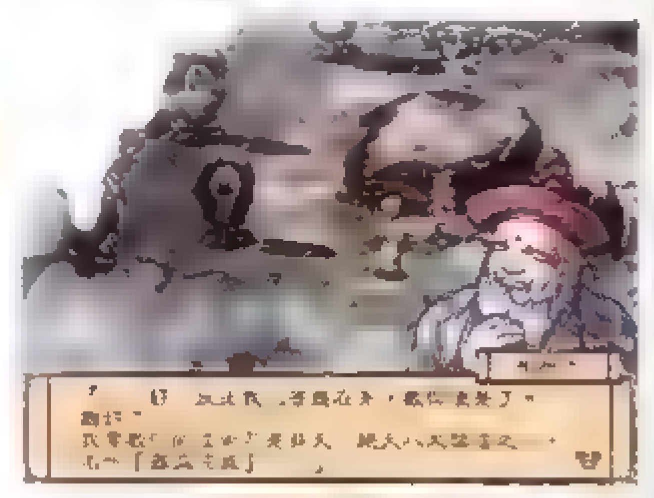
抵達摩雲頂後，終得見邪龍，夏侯儀奉勸牠最好離開此地，否則長年的修煉恐將毀於一旦。邪龍自恃連相桓子都破不了「解咒煉甲」，索性就陪著玩上兩手…隨即化為原形，宣稱以此姿態，牠才能發揮全部的力量…

打過一陣之後，發現並未播著癢處，夏侯儀繼而施用「血魔鬼皿」破解之，再狠力的打牠一場…邪龍終告不敵而求饒，並表示願意聽令使喚；夏侯儀趁機誘牠道出真名以示誠意，這才得知「解臾」真名，但立即遭夏侯儀收入「鎮龍之玉」，如此可向相桓子交差了。


▲好恐怖的鼻子哪

回頭發現登山小道原是直通山頂的，那段錯綜複雜的飄雲迷道，也隨著解臾遭伏而消失了，以後登頂可輕鬆許多。相桓子聞訊極為高興，依約給予「封法禾令」，日後即是他的座上嘉賓了。另致贈一份靈泉玉露、水靈天珠、紫筱淨玉、黑心鬼岩；並指今後用他所授的召龍和伏龍法言，便可自在的召喚出封於玉內的妖龍，不過只可在郊野之類的空曠地進行，落地則更需慎選適當地點，說完即刻上了久違的摩雲頂。

原欲走出龍駒島的，但夏侯儀忽然想起有事要請教相桓子，故返身登上山頂。夏侯儀提醒相桓子要傳授三招法術之約，他這才表示，除了夏侯儀以外，尚有封鈴笙和慕容璇璣三人有習法資質，但他表示要逐一傳授；當即傳授夏侯儀非天、絕天八大禁法之一的「羅喉炎威」。


▲[illegible]

璇：儀哥哥，那道老公公不是要教授我和笙姊法術嗎？
儀：沒錯，但因妳和笙姊此刻的修為不足，且「五內釀魂」的各項數值不符，所以…
璇：那就表示我們錯失良機了？
儀：不會的，妳跟笙姊就拼命的練功升級，並將「五內釀魂」的數值提昇就可；到時候，我們可以乘解臾隨時再來候教的。
笙：對啊！屆時我可以學到「無上滅法」；而妳則能學到「千煌雷烈」的。
冰：真小家子氣，緊張什麼嘛…
璇：妳管！同樣是女人，人家老公公就是不教妳！

走出龍駒島後，使用「鎮龍之玉」即可乘著解臾飛行，可以省下長途跋涉的力氣。

璇：哎喲！這解臾要落地怎麼這麼麻煩呢！
儀：沒聽說要選擇空曠之地嗎？盡量挑選土黃色的地點會比較容易成功的，而且要避開山頭和樹林的。咦？慘啊笙姊，怎麼一落地就動彈不得呢？
笙：別急，等我施用「移形化法」就能走動了…有效吧？雖然是麻煩了些…

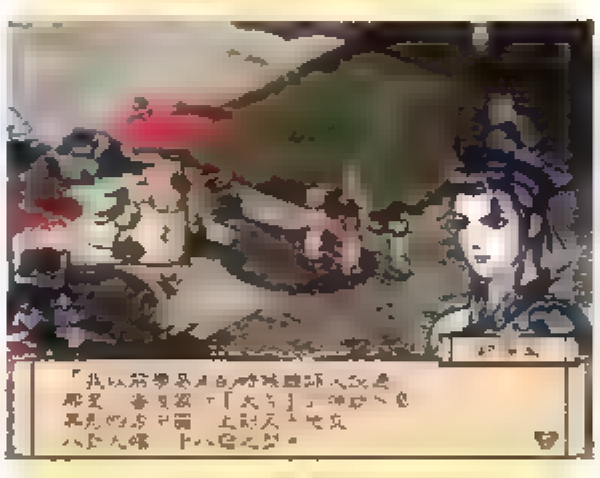
肅州城

得西夏王所贈之木令，此時肅州已可自由進出。夏侯儀取出身上的「羊皮封卷」瞧看，原本是空無一物的，但現今卻出現了文字，還有一副草草繪就的地形圖；文字是從未見過的，而地形圖則十分潦草，也看不出位於哪兒。或許裡頭真藏有什麼重大秘密，可要從何查起呢？只好留待日後機緣，能夠解開其中奧秘。

市集上有位算命先生高呼留步，直言璇璣面帶凶兆，本命和無方帥闇冲犯嚴重…封玲笙心知相士頗有來頭，遂急問破解之法。相士指稱「太乙占盤」為竊賊所盜，此刻就想幫忙，也是無能為力。夏侯儀表示事關璇璣生死，必當努力代為尋找，屆時還望賜告破解之法。相士乃著名的報憂不報喜，人稱「死相士」陳觀。

轉身在客棧前方碰上一位女孩，似乎正尋找什麼…希維亞的主人一直在找一件「血靈神珠」，俾以完成正在進行的實驗。夏侯儀表示擁有該物，要送給她的主人亦無不可，但須知曉是何用途！希維亞亦不甚清楚，但可引見主人，一行人遂由她帶進了雅布斯的家裡。





雅布斯自稱是來自西方的遊歷學者，坦言「血靈神珠」蘊涵生命之氣，與「賢者之石」有異曲同工之妙，他想試著將之用於新製的人偶，當為心臟部位使用…夏侯儀決定將「血靈神珠」贈與雅布斯，獲得回贈辟邪紫金、煉金初要和兩千銀兩。「煉金初要」是雅布斯整理這些年來的心得總成，他並猜測夏侯儀身上有非比尋常之物；神珠既得，他急著開始停頓已久的實驗了。



出門後靈光一閃，乃返身再進屋請教雅布斯有關羊皮封卷的事。雅布斯方才指夏侯儀身上有非比尋常的氣息，原來就是這東西。雅布斯指文字是罕見的古希伯來文，卷軸裡頭提到聖槍的事蹟，亦即傳說沾有耶穌之血的「隆基努斯之槍」；真難相信在君士坦丁堡出現後即無下落的聖槍，如今竟然有了著落…略圖旁則註有「在荒漠之西，兩山脈南北並列狹處」字樣，看來關鍵仍在於略圖，大概只有真正見過該地的人才會認得吧。



雅布斯請求若真找回聖槍，務必拿來給他瞧看，他會再告知一些事情的。出門後，古倫德表示為了某些理由，務必要得到聖槍；雖僅有封卷上的資料，但請求有機會時，能協助他展開聖槍的調查。夏侯儀告之切勿操之過急，若是有緣，終有一天會尋到這地點的。

有名掃地的女子指肅州著名盛景酒泉，原是城裡居民最喜歡的休憩處所，但自從泉水忽然結冰以後，居民咸認是妖魔作祟，就再無人敢去了。走向城西觀看酒泉，驚訝在此西域荒漠的酷暑天候，泉水竟然結成了不化的寒冰，猶從池裡不住發出陣陣寒氣，這是此地的奇景嗎？



市集上有女子指陳家的阿嫻最近不知怎麼了，原本是活潑的小女孩兒，這幾天卻經常躲在角落陰影之中，像是害怕什麼似的。城南屋角樹叢中躲著一名女孩，連問了幾回都不理人，夏侯儀略施小計引她開口，女孩則急忙撇清酒泉結冰與她無關…她只是不小心將偷自母親的玉鐲帶至泉邊，未料玉鐲竟突然變冷，凍得她拿不住而掉入池裡，隔天泉水就結冰了。夏侯儀答應要幫她解決並保守祕密。

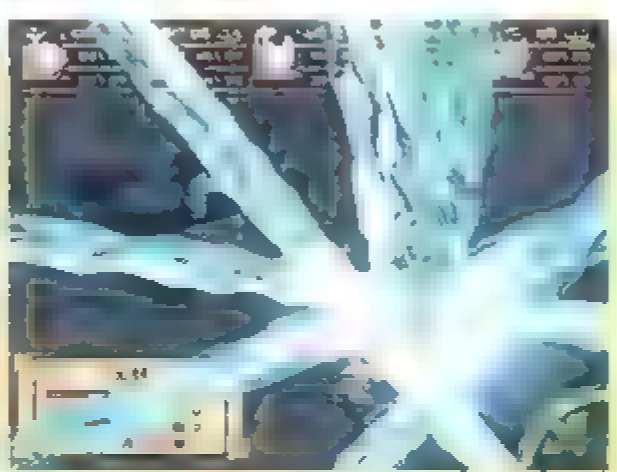


再回到酒泉，但覺寒氣依然逼人，若不將此地妖魔驅除，酒泉一天也不會回復原貌的。到雅布斯家中詢問酒泉結冰怪事，雅布斯原只當有異獸作怪，沒去多管；夏侯儀遂將事情來由告知。雅布斯猜測是某種嗜好寒氣的精靈憑附在手鐲之上，可以「火凛冰實」試試，這奇妙的東西兼具冷熱兩種特性，遇極寒便會化寒為炙炎；越冷則越熱，可趁夜裡寒氣最重之時，丟入結冰的池中，看看能否把異獸燒出來，但得留意那東西受不住火焚之苦，可能會衝出來拼命的。

眾人決議先至客棧休息到半夜，再去酒泉試試…半夜悄悄來至酒泉池畔，使用「火凛冰實」後，池水開始燃燒，在感到有股寒氣自泉底竄出時，地脈之氣卻突然將眾人移遁至泉底。異獸果真現身了，封鈴笙見牠是全身散放凛氣的白色冰龍，懷疑是傳說中的冰獸亘鼓，牠將夏侯儀等人移遁至泉底，就是為了要全數屠殺於此…(勝後獲得冰幻神石)

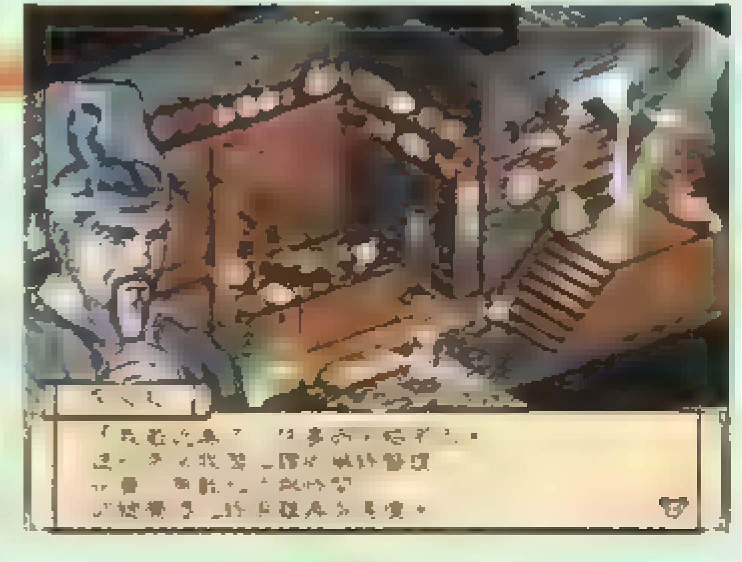
亘鼓好不容易才聚集的凛氣，這下全都消散了；終於臣服的冰獸亘鼓已化成一塊白色的封石(獲得白獸魂石)，地脈之氣逆流也將眾人送回到酒泉池畔，重新拾起火凛冰實，料必明日泉水即可恢復舊觀。返回客棧睡至天亮後，趕去瞧看已經回復昔日風貌的酒泉，此刻也已遊人如織。







河州鎮



久違的家鄉，在經過夏侯儀家變和高老丈的事件以後，如今已漸次恢復平靜。李大夫這些年雖潛心鑽研藥經醫理，卻覺難有進展，不知該堅持下去呢，還是當即改弦易轍。夏侯儀表示最近得到一本和醫道有關的著作「煉金秘要」，李大夫見過則大喜過望，轉送給他以後，立即高興得走避不見人影，看來他可真是找到期盼已久的新方向了。

趁這時登上藥舖二樓，在此可找到三份九子菩提、兩份蛇王金膽、兩份冰荷凍實、五份大還丹、三份懸神幻霧、兩份紫霜靈芝，這是某種神異生物所嗜食的藥材。



磐沙堡

由磐沙谷旁的樹底地洞進入地下水道，經過地下倉庫再進入地下牢房。牢房內的磐沙衆表示堡主已交代過，指夏侯儀等人是友非敵，若再次造訪，務須以禮相待，是以客氣得很。



璇：儀哥哥，為什麼我們現在要到處亂跑呢？
儀：這是為了將一些旁支事件先解決，而且也關係到主線的進展喔。
璇：那為什麼聽說有很多人進不去磐沙堡呢？
儀：那是由於上一回攻打時，沒有依古兄的老師遺言交代，先回到牢房去拔開拉環的緣故，所以此刻就進不了地下倉庫通往牢房的鐵門了。
璇：這麼說來，我們不是要重來一次嗎？
儀：不用的，此刻進不去也沒關係，以後還有機會隨劇本安排進去的，只不過進度會因而受阻不少，而且會顯得有些凌亂就是。
璇：那還好，害我差一咪咪就心臟病發呢！
冰：真是！瞎緊張什麼嘛。
璇：唉！女人何苦吐槽女人呢…

經由一樓的登頂密道到頂樓，聽聞守衛提到最近外頭有雷聲轟鳴，像是有紫電之氣在附近…堡主這一陣子不在堡內，據說是得到新消息，又出外調查去了。登上堡頂發現此間的紫電之氣確實很重，會是因為地勢較高的緣故嗎？

回到二樓利用吊索到四樓，使用在高昌古城所撿拾的黑鐵鑰匙打開皇甫申的房間，入內在書架上找到一本「百草藥典」，說不定正是甘州藥舖老闆千金所遺失的，不妨拿去給她代用；另找到肅州相士所提的「太乙占盤」，怎麼會跑到此地來？就算跟堡主借用好了。



甘州城

夏侯儀所尋獲的「百草藥典」，正是仁心藥舖掌櫃千金所遺失的另一抄本，掌櫃千金從小跟著父親學習醫經藥理，對於諸多藥材的用途格外有興趣，當即告知了不少醫藥和藥劑調配的心得。

掌櫃千金曾聞一位老藥客提過，指異獸窮鼩最喜歡吃的是藥材「紫霜雲芝」，牠一定會千方百計的偷吃，且吃完會一醉不起；不知窮鼩是何模樣，竟讓大夫和藥劑商們如此頭疼，防不勝防。



▲[illegible]

沙州城

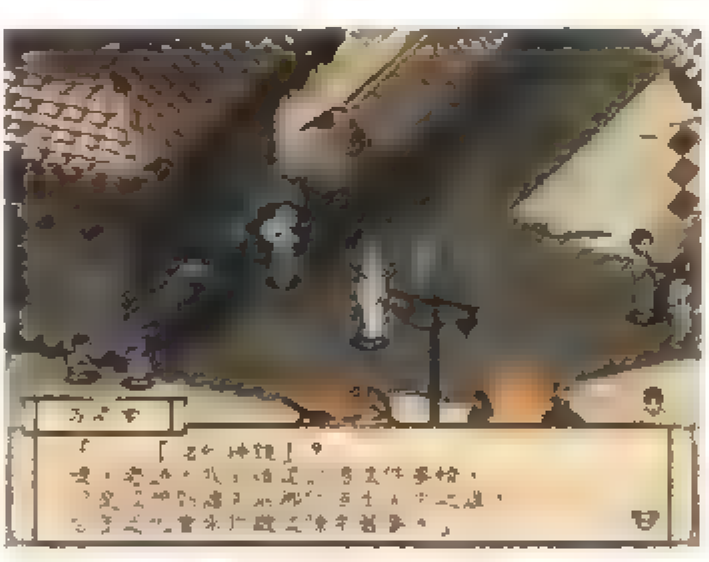
返回沙州城門時，夏侯儀忽覺心頭一陣莫名的煩亂，像是有何凶事要發生一樣…忽而四周無由冷了起來，天上的太陽可還是朗照著的…封鈴笙指係有什麼吞噬了天穹中的煌日陽氣，這陰氣是來自於…日蝕！

時輪宮尊者彌闍納巴於此時現身，指稱日蝕是再明顯不過的天劫之兆，夏侯儀所感覺充滿天際的幽煌，正是從洞開的天幕中露出的幽界一角，就在夏侯儀重臨昔日的舊所之後，被他停下的天命輪軌又再次開始轉動了，夏侯儀真正的生命，此刻才剛開始…今後是敵是友，難說得很，端視夏侯儀的下一步會是如何了…夏侯儀不覺陷入迷惘，幸有一干好友從旁寬慰，他乃決定重拾自信，並等著去解開那許多未知之祕…

城門口附近的中年婦人言道，最近城裡來了一個中土的怪道士，逢人便問什麼神鏡的事；夏侯儀問出道士正在訪尋的是「諸幻神鏡」，但不知那道士在哪。客棧屋旁再見到方老爹，為表羅布泊相救謝意，致贈兩份鬼神天釀。順道問起諸幻神鏡之事，方老爹這才想起，先前有道士向他打聽這陳年舊事…

十年前，此地有位叫吉罕的大食商人，他靠著絲路貿易成為沙州首富，又好收集各種珍物古玩，對神異之物又特別著迷。在他買入一面能「從中看到神異景象」的寶鏡之後，家人便接二連三的死於非命…橫死之人面容扭曲，像似看到什麼至為恐怖之物，因而嚇得神奧氣絕一般。他雖曾找過甘陀寺的圓智大師幫忙，可也找不到邪氣所在…

方老爹指有不少人猜測他是去了月牙泉，那泉水冷冽徹骨，兼之深不見底，若他想將這害死全家人的邪物沉入泉底，讓它永不見天日，這倒也是合情合理的推測。依方老爹之言聽來，那面邪鏡應是在月牙泉沒錯，但那邪異似乎只在夜間出沒害人，在白天只怕很難察覺牠的蹤跡，下次不妨挑個夜晚再去月牙泉好了。



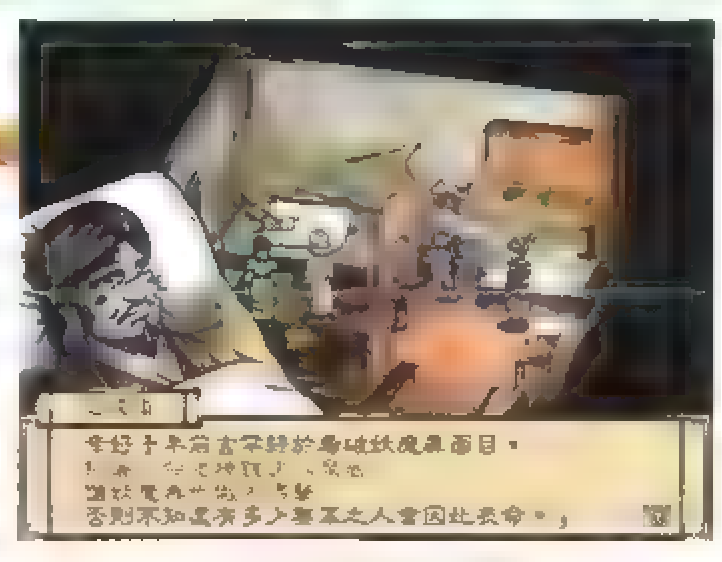
▲方老爹…

月牙泉畔

夜裡的月牙泉景致還真與白天大不相同，還真有如冰的陰寒之氣，也是因為泉水的緣故嗎…在前見到有一道士倒臥在岸邊，夏侯儀趨近時但覺頭疼欲裂，像似有什麼東西在腦海閃過，那影像是…忽有怪物竄出，但被打敗後，卻又煙消雲散了，這究竟是怎麼回事？

方才見到的高昌地下是…冰璃指係幻象，且敵人也不真的存在…封鈴笙也指方才所見並非實景，而是某種惑心的幻象，能同時使人不自覺的墮入幻覺中而戰…如果魂魄相信自己已死而離體，結果和真正死去並無二致，此即幻術厲害之處。聽來似與鏡中妖魔害死吉罕一家的方式有些類似，封鈴笙感覺道士尚有生氣，提議先將他帶回去救治，他應該清楚這月牙泉畔到底發生了何事。

沙州城



▲看起來是很…

次日於客棧房中，道士王成甫指一切都是月牙泉底的妖魔所為…他乃終南山全真教道士，諸幻神鏡原是玄清觀所收藏的寶鏡，提及妖異躲入能化幻辟法的神鏡中經歷…除非取回神鏡以全真教密法將之毀破，否則尚不知還要害多少人命…封鈴笙強調妖孽再厲害，終有克制之道，遂請道長在此休息療傷，妖魔之事則交由他們處置；倘若能幫忙解決此事，神鏡可否暫借一用？王成甫言道只要能幫他除掉妖異，就當神鏡已毀，再不存在於世就是。

封鈴笙考量若要直接到月牙泉底，大概只有遁去挪移和身懷避水神物二端；但前者太過於冒險，後者則非一時可得，她也出不了主意…璇璣想起方老爹曾提過，吉罕曾經請甘陀寺的圓智大師幫忙驅邪除魔，這位大師想必修為極高，不妨前去請益，或許大師會有方法。

甘陀寺



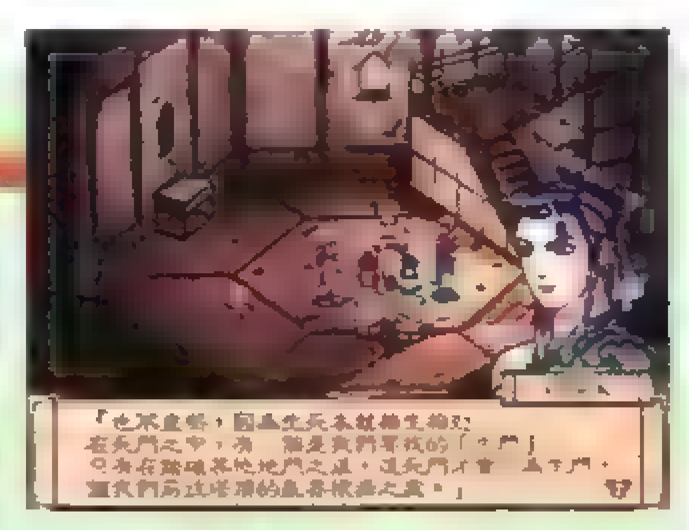
▲不想進去也不行啦

走近寺門時，夏侯儀感覺有幽煌來自寺內；知客僧否認寺內有任何不妥時，驚聞寺中僧人傳來驚呼聲，好像是由五層塔的方向而來，看來夏侯儀的感覺並沒錯，事不宜遲，還是趕進去瞧個仔細吧。



五層塔前的小沙彌指塔中忽然竄出一堆前所未見的怪物，但塔裡固然鬼聲啾啾，怪物卻似乎沒有外闖之意，可惜擅於除魔的圓智大師，此刻偏偏外出不在寺內，幸有圓觀大師還算鎮定，及時指揮大家進入經房和僧舍緊閉門戶，除了塔外兩名小師父受傷外，情況倒不算太糟。

五層塔



▲[illegible]

一進入即閃現藍光，冰璃指係幽界氣息，有東西在上頭；夏侯儀也有和高昌古城地下一樣的感覺，若沒猜錯，這塔裡應該也有一塊金屬斷片，看來又有一頓好打了…雖然塔只有五層，但封鈴笙察覺到地脈已亂，這種由樓層層疊架構的地方，各層交接之處最易受到亂界的影響，如果一昧往上衝，只怕永遠到不了樓頂；得依照奇門遁甲的禹步還象去，走過所有的樓梯口，並踏過[illegible]「地門」，逆行亂界之效，如此便能順利抵達塔頂。

但地門之中也有不能碰觸的「死門」，倘若不慎穿越，不但會因而受傷，自之前踏過的地門皆將前功盡棄，而須得再來一次。但由於生死本就相生相剋，在死門之中，有一個是所要找的「生門」；只有在踏破其他地門之後，這死門才會化為生門，而得以前往塔頂的亂界根源之處。

> 璇：笙姊，妳說得好深奧哦，我還是聽不懂呢。
> 笙：那沒關係，只要依照下列的行進方式即可輕鬆到達塔頂的：上、下、上、上、上、下、上，如此就可勘破死門。
> 古：妳這回怎麼不罵人呢？
> 冰：罵什麼罵？我自己也聽不懂…

闖過亂界抵達塔頂取得刻盤碎片，但藍光仍有怪物竄出之後塔裡的異象和亂界，也都隨著取下這塊金屬斷片而消失了，趕快回去通知寺僧們好消息吧。



甘陀寺

走出五層塔告知僧眾妖異已除，並得見甫回寺的圓智大師，夏侯儀告知詳情之後，被請入佛堂敘話，到了上殿，圓智大師甚為感激能消弭寺內之禍，但表示斷片並非塔內收藏之物，何以會突然出現並引致此禍，可就令人猜想不透了。

夏侯儀取出甘州嚴婆婆託交的書信給圓智大師，大師閱後嘆無法親自前去驅魔，轉交辟邪驅魔的法符，請在正午陽氣正盛之時，將之貼於老夫人孫女兒額上，任那附體的邪魔再怎麼厲害，也會被法符驅出體外；但須得趁那一刻將邪異降伏封鎖，否則午時一過，邪異便會再回體，且此後再難驅出，此乃驅魔時真正的難處。圓智大師推測那妖邪非比尋常，拖久了只怕連嚴婆婆都性命堪虞；既得大師法符，那就立即趕回甘州去吧！



▲千呼萬喚始出來的大師

沙州城

走出甘陀寺，在佛塔前再遇上行商寧斯爲，他表示這會兒本該出門赴約的，但因昨夜做了惡夢，且聽聞一些同道在途中遇險的事情，到現在尚且心有餘悸，擔心此係凶兆，所以拿不定主意是否要出門。

夏侯儀考慮要不要好人做到底，陪他走一趟呢？[本文選]

[illegible]

[illegible]



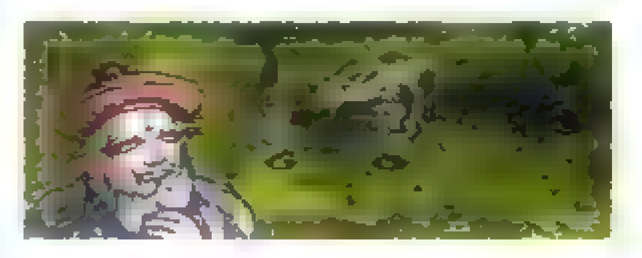
▲趕快去吧！想什麼

璇：笙哥，如果我們先前沒在大漠救過他，察斯葛這時是否就不會出現呢？
笙：那當然！
璇：那麼，我們是不是該護送他一程呢？
笙：那也當然！很多人想要護送都找不到他呢！
古：可是，我剛剛才閃了一下，怎麼也找不到察斯葛呢？
笙：不會吧？你剛剛…
儀：古兄方才到甘陀寺旁邊小解了一下哩，是我把的風…
笙：難怪…我們應該在一走出甘陀寺以後，就直接奔向佛塔，如此才能見到察斯葛的；若是錯過這時機，察斯葛恐怕是嚇得又回去蒙頭大睡，那就找不著了。
冰：古兄怎會這副德性…
古：住嘴！我跟你可沒什麼過節哦！

沙漠商隊

護送察斯葛一路到沙漠商隊的駐紮地，聽說有一支來自大食的商隊，每年都會來此一次，並交易各種罕見珍品。但因不好招搖，所以知道的人不多，且商隊商人名叫賓拉．登…經察斯葛介紹後，賓拉．登歡迎到各帳棚裡採購，不過因拔營在即，要買得趁早。

四下逛時，發現帳棚裡有雜貨舖，可買到西方神徽、流光鏡玉等等珍貴物品；武器舖內更有強而有勁的武器防具，不過價錢都不便宜就是。



商隊營地左方的藥舖並不出售藥材，因為店裡的藥材和丹藥，不久前都被一隻奇怪的野獸攪得亂七八糟，得大加整理後才能營業。夏侯儀聞聽愛吃藥材的野獸，料定是先前聽過的靈鼬，遂請求允許在帳棚內四處查看。左下方空罈子給了夏侯儀靈感，如果將那靈鼬愛吃的紫霜雲芝放入罈中，說不定可誘牠前來，放好後通知掌櫃一起到帳外守株待兔。一行人暫離帳棚不久，靈鼬果然闖入帳中尋獲紫霜雲芝，吃完後且大睡不起，而化為一顆朱獸魂石。

眾人聞聲而入時，找到朱獸魂石，忙活一陣總算有代價。通知掌櫃不會再有野獸危害，掌櫃當即與夥計整理出剩餘藥材出售，這下終可買到不錯的珍貴藥材。採買妥當，回頭找察斯葛即可返回沙州。



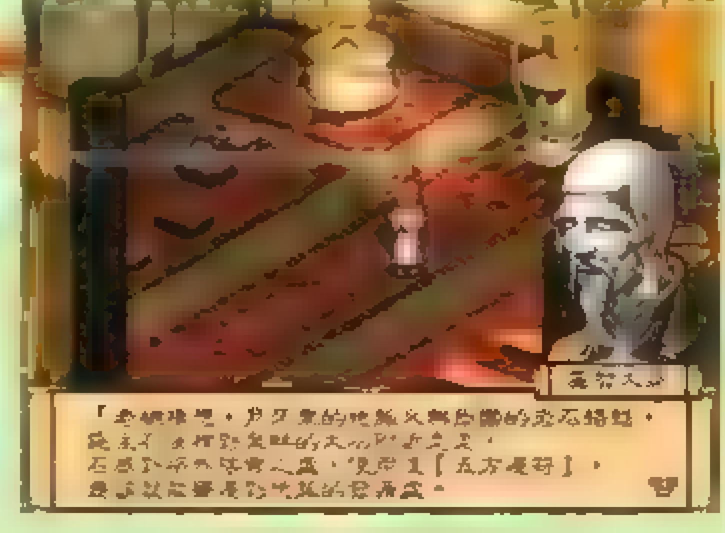
▲[illegible]



▲難得不用打架

璇：笙哥，如果我們沒帶多少錢，是否就不夠買很ㄅㄧㄤˋ的東西？
笙：是的。
璇：如果我們先前沒得到靈鼬的消息，牠就不會現身？
笙：是的。
璇：如果我們不先取得紫霜雲芝，是否就抓不到牠了？
笙：是的。
璇：沙漠商隊就只能去這麼一回？
笙：是的。
璇：那你怎麼不早說呢？
古：吆喝…你這是跟笙哥說話嗎？
冰：要不要我幫忙罵他？

甘陀寺

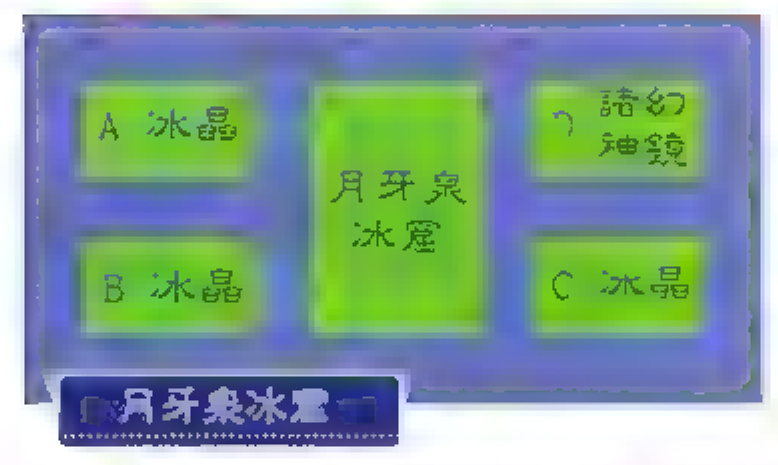


▲[illegible]

回到沙州以後，再度進入甘陀寺中，到正殿向大師請益有關十年前為富賈吉罕家驅魔的事，大師指鏡中妖魔是他畢生之憾，當年若能參透其中奧妙，吉罕一家人就不致盡數死於非命了。

直智大師曾聞一種說法，據說月牙泉底有暗流流過地底，其內自成交錯複雜的河岸岩窟，別有一番洞天。倘若妖魔所附身的寶鏡並非位於泉底，而是被泉流帶到那地底洞窟中，那便有方法了。大師有一張「五方遁符」，只需在連貫泉底的泉畔大石上念誦咒語，便可逆引地脈移遁到地脈陰泉之中。大師並交代此符不能逆地氣而行，此行可是有進無出，一定得小心。

月牙泉畔



走至先前道長受傷倒地的巨石前，但見大石並無出奇之處，可卻異常的冰冷，使用「五方遁符」並唸出咒語，隨即移遁到月牙泉底。泉底是一大冰窟，不過確是寒氣的根源沒錯。封玲笙指此地本是地底河流，只是有人用玄陰法咒引動原就性屬陰寒的地脈，就將此地變成了大冰窟了。夏侯儀料定冰窟的始作俑者，必是那鏡中妖魔無疑，就好生探看一番吧。

> **儀**：笙姊，這冰窟四方各有出口，我們該怎麼探勘呢？
> **笙**：一開始可以發現右上方(D)的洞口進不去，必須先從左上方逆時針(依序A、B、C)破壞三處冰晶之後，才能進入右上方(D)的洞裡。
> **璇**：而且在一開始時，冰窟正中的冰晶可以記錄喔！

洞內找到聳立在冰柱上的冰晶，好像就是寒氣的來源，毀掉冰晶的同時，也會遭遇竄出的怪物…怪物解決後，冰晶也告粉碎為無數冰屑消散了，周圍四散的寒氣還化成了靈氣，並回復了內蘊真元。

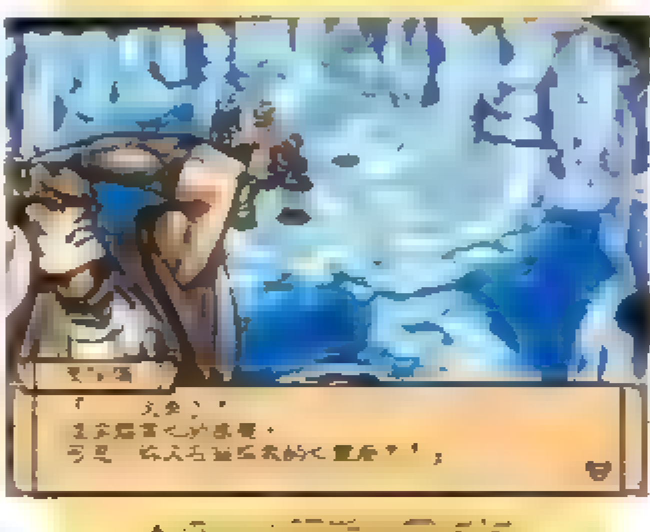


▲[illegible]

破壞左上方洞裡的冰晶以後，走到正中冰窟的冰晶前方，夏侯儀記得此地就是以前與冰獸冱蛟交戰之所，由此透出的寒氣凜冽依舊…這果然是冰獸的獸魂石，牠吸收了此地的寒氣，再次甦醒了，這一回也好像強了許多…冰獸冱蛟再度被打敗後，表示願意封魄石中，並供驅使便是。(獲得白獸魂石)

▲[illegible]

盡數破壞三處冰晶，立即進入右上方洞內，此地有一面被冰柱拱立的奇異鏡子，莫非就是「諸幻神鏡」？拿取時感覺到有極重的寒氣，只怕裡頭擁有濃厚妖氣的妖魔就要竄出了…出現的是幻鏡朧妖，她指奧道士若不將鬼鏡子放在藏寶殿中，牠也不會倉皇逃進鏡子裡，沒料到竟從此再也出不來；拜此鏡子所賜，牠已吸攝不到八荒靈氣，自得靠生人魂魄為食了…



▲[illegible]

夏侯儀忽然間又感到腦實心，莫非是幻鏡朧妖又在試探了嗎？…因為腦海中的記憶作祟，而陷入昔日與赫蘭鐵罕的惡戰…封玲笙提醒朧妖擅於使用幻術，會發掘內心的記憶，以幻象讓夏侯儀和自己的憎恨與恐懼戰鬥，夏侯儀則堅信不會輸給那些曾是手下敗將的東西…朧妖揚言「千懼鏡像」可不如所見那般簡單，再來一場試試…這一場則是和邪神饕餮的戰鬥。

朧妖不信邪，牠還可看到夏侯儀心中的記憶，再試這個…又再經歷了冥皇酆嗜和黑龍解毋兩場惡戰…朧妖懷疑夏侯儀心中果真毫無畏懼，但終也認輸了，夏侯儀表示要借用這面鏡子，只好委屈朧妖先跟著走了，但請先帶離此冰窟再說，朧妖遂以最後的一分力量送眾人出了冰窟…還好朧妖尚稱聽話，牠若抵死不從，恐怕就上不了泉畔了，暫請牠隨神鏡待在夏侯儀的身邊吧(獲得諸幻神鏡)。既已取得神鏡，還是先回去讓王道長安心吧。

沙州城

回客棧二樓中間的房間探視王道長，他證實確是「諸幻神鏡」沒錯，隨即在鏡子施以「太淵鎮法」，在此效力下，朧妖再也無法危害他人了。除了神鏡，道長更將隨身配戴的雷癸劍當為謝禮，以感謝代為完成他二十年來的心願。

道長指朧妖將會在鏡中沉睡，直到神鏡被毀為止；神鏡乃是得自天界的奇珍，其材質極其特異，全真教其實也無毀它之法，倘若有朝神鏡遭毀，裡頭的朧妖便可重獲自由，屆時不論是任牠離去，或是將牠就法，就全交由夏侯儀自決了。道長表示會在沙州城盤桓一陣，或許尚有碰面的機會，屆時再歡敘西域見聞吧。



▲我們也是決定不了的

迦夏之窟

到水鏡臺座上使用第三片刻盤碎片，幻想出現的像似位於哪裡的密室，由室內擺設看來，好像和佛教有很深的關係。

甘州城

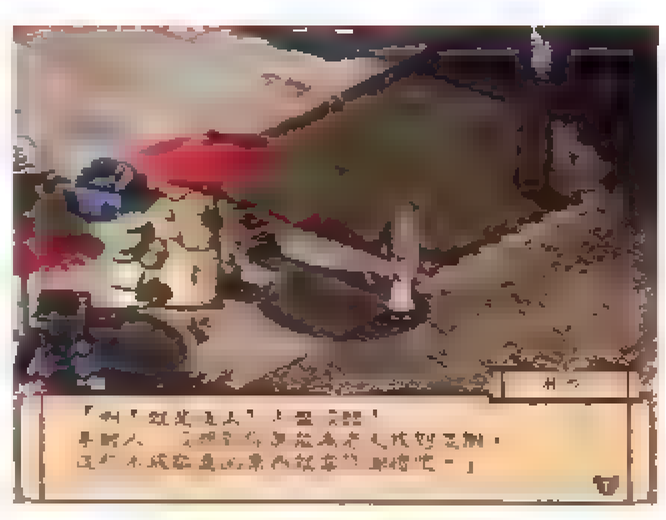
大樹底下找到嚴婆婆，告以圓智大師不克前來，但有交予神符驅魔，現下正值正午，乃是驅魔的最佳時刻，就請帶往孫女兒所在的處所。嚴婆婆帶入家中，指阿娟自中邪以來，白天裡一直躲在地窖角落躲避陽光，並示意可由她身後的地窖入口進入，夏侯儀囑咐待會兒或會與邪靈惡鬥，請婆婆千萬別下地窖去。

進入地窖果見阿娟蜷縮在牆角，冰璃覺出有極重的死冥陰氣，封玲笙也指第一次遇到這麼重的陰冥之氣，看來附在阿娟身上的妖魔並不尋常。夏侯儀上前使用「鎮靜神符」之後，妖魔已憤然現身，言稱既要多管閒事，就要嚐嚐冥獨的厲害，並霎時間脫離阿娟軀體：封玲笙見牠身軀漆黑，外如豹形，雙目炯然如炬，渾身散發出死冥闇氣，莫不是傳言中的闇獸冥獨？…冥獨落敗後，化為魂石以保留形骸元氣，既是闇獸化成的精石，日後定然有用。（獲得黑獸魂石）

恆古坊古玩店的掌櫃見過諸幻神鏡後，言道依他所聽聞的應該沒錯，但質疑摸來有些冷，且突然閃現的森然藍光又是怎麼回事？封玲笙笑稱鏡中有女鬼，是以會冷，掌櫃聞言嚇得要退還，封玲笙見趁勢逼他要依約告知盜墓賊自是 掌櫃無奈，指出盜墓賊名叫呼延崇，是個嗜酒如命的人，聞寶物味道的本領則是一等一，他住在「沙州城西北山邊」一處被盜空的古墓裡面。從莫高窟往西直走即可見到。這下不但保住了神鏡，且已探出盜墓賊的下落。

肅州城

將太乙占盤遞給城中的相士陳觀過目，這正是他所尋找的沒錯，並致贈兩份鑄命封石、兩份神臨金丹、烏光玄鐵和一千兩銀子。夏侯儀請相士務必要化解璇璣的天煞死星之劫，陳觀當即索取璇璣的姓氏與生辰八字一應資料，但因星占和易占都要花上一段時間，遂吩咐有空就來一趟肅州，只要占象有所進展，他就會坦實以告。



▲盤子留著過年裝糖果

呼延崇住處

由莫高窟千佛洞往西不遠，找到一處廢棄的古墓山洞，此即呼延崇住處；進入石製入口後，瞧見呼延崇就在洞內。石製門洞內另有洞天，由此格局來看，以前應該是座古墓沒錯，選擇當為居所，的確頗符合盜墓賊的品味。

呼延崇滿身是傷，這是沙州城近郊的莫高窟千佛洞，大佛塔右上角佛窟裡有道密門，可通往後面的藏經密室，室內牆上裂了個大洞，後頭有個像是天外飛來的奇怪房間，裡面的東西和藏經室半點都不相稱，且竄出不知是人是鬼的妖魔，他這才被傷成這副模樣。又道佛窟密室的開啟方法，要先推動正門處的佛像，等聽到一聲響之後，再依序推動左手邊的三尊神像，密門就會打開，至於次序嘛，他已被嚇得忘了大半，那就只好自己去試試囉。

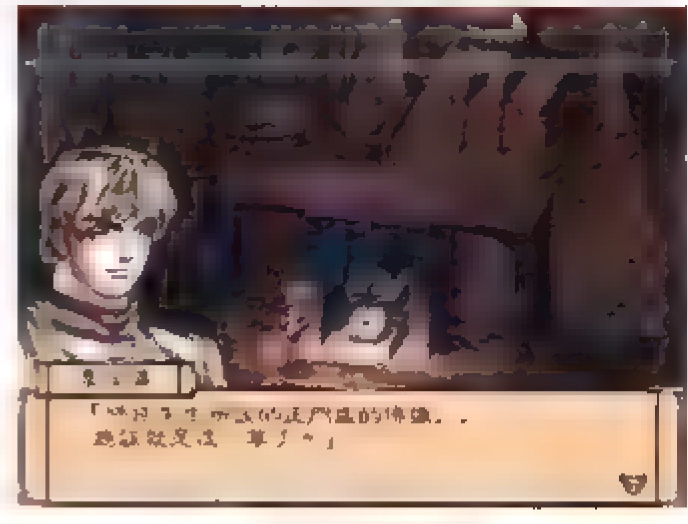


▲他自己也很像鬼

沙山側莫高窟

登上右上方的佛窟內，先推動正門的佛像，左方的三尊佛像依序推動中、右、左，如此即可打開佛窟右方的密室入口

經過佛窟後密道進入藏經室，佛窟後方竟有如此洞天，真令人意想不到。封玲笙指出莫高窟的經營始於五代，其間改朝換代，動盪不安；由於沙州的佛教發展極為鼎盛，僧人為防此地累代收集的珍寶經典毀於兵戎，是以用心良苦在佛窟後方另闢密室寄存封藏，在此千佛洞裡，像這樣的密室不定還不只這 處呢。冰璃指牆後透著幽界的氣息，莫非又是金鑾斷片的緣故？…藏經室內可尋獲楞伽經、五份靈泉甘露、兩份烈法符。



▲用力推就對啦

進入不明房間瞧見金靨斷片，大概就是此間妖魔之源吧。拿取玄盤碎片的同時，同樣會竄出怪物來…這已經是第四片了，究竟隱藏著什麼秘密，或許要等所有的碎片都找齊以後，一切才會揭曉吧！

碎片拿取之後，驚訝的發現藍色幽火竟然尚且存在，冰璃指這道幽火和以往的不同，這並非碎片所綻放的逆元之氣，而是明幽雙域的界隙，連接著它另一道不知位於何方的幽火…夏侯儀乃邀冰璃一起前去，雖然他已不再畏懼面對未知的過去，但在命運揭曉一切的剎那，還是希望能有冰璃陪在身旁…

藍色幽火將眾人移遁至樓蘭地下倉儲室，此地不論結構或家具擺設，都和幽火所在的房間十分類似，它們原本應該是位於同一處的…只覺得方才那瞬間，像是飛越了很遙遠的距離，此時絕非置身於莫高窟附近，但又會是哪裡呢？室內有兩份八絡血參、十份大補丸。

出口的石門關得極為緊密，以人力根本撼動不得。左方櫃子上方發現有一石製的方桿，像是什麼門戶的機關樞紐，扳下後，發出門戶打開的沈重聲音，好像就在不遠處…右邊牆上也有個雙手握持的把手，轉動後由很遠的地方傳來沈重的回聲，像是什麼東西被打開了…



▲這個開關很重要的

璇：儀哥哥，你身上長蝨子嗎？怎麼坐立不安的樣子？
儀：不是的，我在懷疑這兩個機關到底有何牽連，已知的是其中之一[redacted]羅布泊鹽澤的那一處地底入口，但另一個機關呢？
笙：說的是，我也觀察了很久，但還是不明其中緣故，會不會跟底層佛趣的那一扇門有關呢？
古：底層佛趣那扇門我試過很多次了，可是一點動靜也沒有，[redacted]吧？
儀：看來只好如此了…

肅州城

再找相士時，他指天占有了結果，根據璇璣的本命星占所示，她需要一件至為強力的護身法寶，方能逃過這次的犯凶死劫。至於是何法寶，他稍後還得用其他的占術來加以查明

甘陀寺

進入藏經殿將楞迦經交與慧性大師，他高興終可以安心回中土傳經授道，也算是功德無量，遂以「神炎金燈」做為謝禮。此物能以神炎燒盡穢惡，更能以無量法力光照至闇幽淵。贈與夏侯儀，似更能恰得其所。

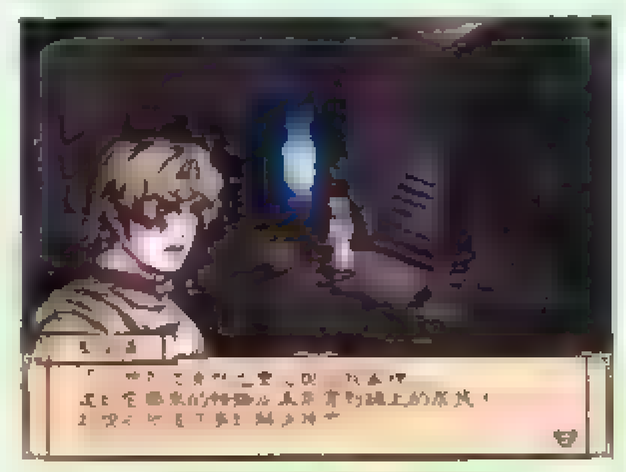


迦夏之窟

將第四片玄盤碎片放置在水鏡臺座上，觀看到的幻象是夏侯儀家裡的地窖，他乃急著要趕回去看看。

河州鎮

返回家中地窖，果真有金靨斷片，所幸它所帶來的怪物尚未危害到鎮民，趁此先把這事解決吧！（獲得玄盤碎片



迦夏之窟

再將第五塊金靨斷片拿至水鏡觀看，幻象中出現的是碧沙堡最頂層的大廳。由於通常都會有妖魔伴隨金靨斷片和藍色幽火出現，得回碧沙堡去一趟才行

龍駒島

登上摩雲頂，巧遇相桓子正在試驗「紫電封璧」，可是摩雲頂上的紫電金氣著實是弱了點，嘆道應該換個地方試試…方才所見雷電即是「紫電封璧」的傑作，是相桓子以「封雷爭玉」煉成，其性吸雷附電，能將附近的紫電金氣凝聚一處，然後轟然發之，就如適才所見一般，可是…相桓子到目前尚不知有何妙用？

相桓子沒事多煉了一顆，索性就送給了夏侯儀玩玩。

磐沙堡

同樣由地下水道來至地下倉庫時，忽見磐沙眾倉皇而來，指稱堡裡出了大事，不久前見大廳出現一道藍光陰火，還有一塊奇怪的金屬在火裡懸空飄動，兄弟盡遭火裡竄出的怪物襲擊，可謂死傷慘重，副堡主將廳門牢牢鎖住以後，吩咐弟兄們撤離避難；夏侯儀表示要上去幫忙，畢竟金屬斷片也和他頗有關聯。抵達頂層遇見副堡主阿爾泰巴，他自然樂見有人能制住怪物，遂打開門鎖讓進大廳。

進入大廳拿取藍火中的金屬斷片，照例又有怪物竄出…（獲得刻盤碎片）夏侯儀仔細想想，金屬斷片會出現在此，不定和皇甫申收藏的豎畫有關…走出大廳告知阿爾泰巴已取下金屬片，且怪物不會再出現了，副堡主乃熱切的送出了堡外。

夏侯儀念頭一轉，返身循原路再登上頂層，再上堡頂見有強大的紫電金氣繚繞於焚燒狼煙的烽火台座上，想必是試驗「紫電封璧」的絕佳之所。取出「紫電封璧」放置在凹槽上，繼而出現的雷電果然不凡，夏侯儀似乎感覺到，在雷煌中出現了什麼東西…原來是雷之靈獸昂昴，此地的紫電金氣之所以如此強烈，大抵是因為牠的緣故，眼看著昂昴就要動手了…雷獸在紫電金氣散盡之後，唯有回到封石之形繼續沉眠，化成一顆發出紫光的石頭。（獲得紫獸魂石）



▲照例得大打一場的



迦夏之窟

將第六片刻盤碎片放在水鏡臺座上觀看，幻象出現的是前所未見的處所，但由圓筒狀的特殊房間看來，似乎在哪兒見過類似的地方。

呼延崇住處

再次進入時，夏侯儀想起古墓格局與幻象中所見十分類似，下了階梯瞧見呼延崇瑟縮在牆角，他指向移開的床舖下方地洞，說道底下地窖前些天多了個藍光的怪東西，那氣氛就和千佛洞遇見怪物時一樣，請託下去幫他瞧瞧。

步入地窖取得第七塊金屬斷片，照樣有怪物竄出…（獲得刻盤碎片）夏侯儀出於直覺，認為這是最後的一塊碎片了，或許下一步就該找出將它修復的方法了。地窖內另有翡翠碧沙、如意珠璧。呼延崇雖然感激，但因自覺認識以來，似乎就交上了霉運，遂表示少來煩他。

走出住處後，回頭再進入找呼延崇，他聞出夏侯儀身上有怪味道，並順手摸走了羊皮封卷。觀看幫畫後，表示這地方好像去過，據說位於天山北路的車西渠，就在兩座山脈相夾的窄道中，由該處往東南而行，會看到一座漢朝的古烽火台。

璇：儀哥哥，怎麼有時我回來以後，呼老大卻不甩我呢？
儀：大概因為呼老大被「幽界」氣息所影響吧！沒關係的，可以再使用一次羊皮封卷，然後再找雅布斯打屁，過後再回來找呼老大就行了。
古：可是雅布斯不是常常不在營裡嗎？
儀：雅布斯是蠻族一不點不亮！只要看過羊皮封卷之後，他就會乖乖的出場了。



荒山岩壁

將呼延崇的話倒過來想，也就是古烽火台的西北方，兩座山脈的中間地帶，此地可感覺到沉重的黑氣。調查岩壁時閃現藍光，在一瞬間，面前的石壁消失於無形，但卻有看不見的力量將人阻隔在外。使用「諸幻神鏡」解除遮蔽在洞口的幻象，之後即出現入口。



▲別找錯地點了

進入聖槍之窟時好似黑幕一般，使用「神炎金燈」即可驅除無方黑闇，重現光明。往前見有一柄異國式樣的長槍，將一隻怪物叉在壁間，這大概就是封卷上記載的「聖槍」和「灰之王」阿瑪菲特了。古倫德上前欲拔取長槍，但似有一股莫名的力量將手彈開；封玲笙指長槍或許被人下了特殊的禁制，須得具備某些基本條件，或能順利的使御它，這在上古神兵是常見之事。長槍既來自西方，或許某些和「西方」有關的物件，就是持取它的關鍵。



▲也算是上古神怪吧

古倫德裝備上「西方神徽」之後，果然成功的握住聖槍，正欲拔取時，璇璣感覺那隻怪物似乎還活著，但古倫德得槍心切，硬是將聖槍拔出…冰璃感到有「魔」的氣息，禁錮怪物的力量已然除去，被迫沉睡了多年之後，阿瑪菲特終於從聖槍的力量下解放出來，牠竟然還活著…阿瑪菲特敗後，在火燄中化作一股灰燼消失了，果然是名符其實的灰之王。

古倫德表示聖槍似乎沒有預期中的威力，封玲笙提醒雅布斯或許知道淨化它的方法，夏侯儀乃提議將聖槍拿回去給他過目。

肅州城



▲[illegible]

雅布斯觀看後提到太古惡魔和三神器的事蹟，但目前最重要者，還是要回復聖槍的力量。他可以淨化儀式來清除太古惡魔的黑血，不過尚需和聖槍力量同源的神聖印記，亦即西方神徽，但因過程十分緩慢，勢必得等上些時日。

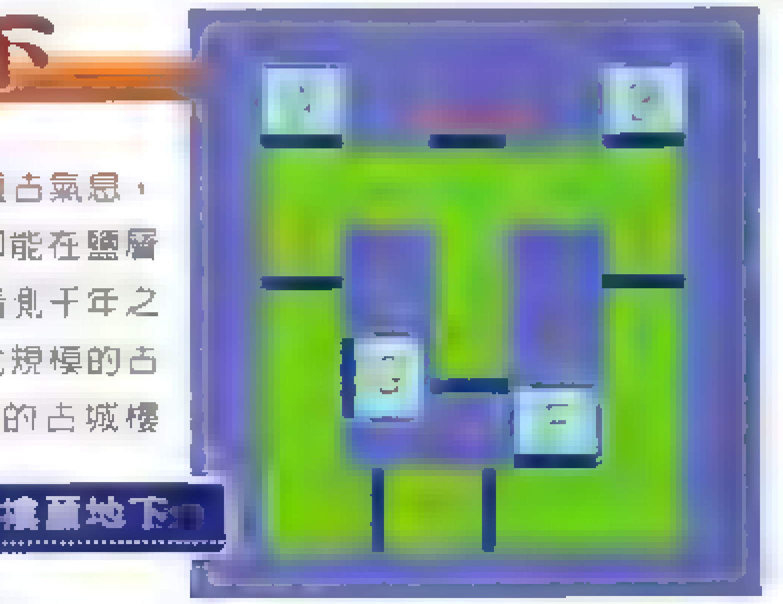
古倫德將裝備卸下以後，把腐蝕古槍和西方神徽交予雅布斯，如果一切順利，他會幫忙修復聖槍，屆時並將詳告一個聖槍的祕密。

羅布泊

由隧道入口經山腹古道進入鹽澤出口，先前緊鎖的石門已然洞開，底下是一巨大的地下建築。

樓蘭地下

此間充滿著封閉多年的遠古氣息，古倫德估計有千年之久，可卻能在鹽層底下保存如此完整。封玲笙猜測千年之前，位於羅布泊畔，能有如此規模的古城，應該唯有傳說中已湮滅的古城樓蘭！





▲這種態度才是健康的

冰璃喃喃言道又回到了舊地，昔日一切都由此開始，也終將在此結束吧？夏侯儀主張四處看過以後，應可確定是否正在尋找的古城樓蘭，冰璃則指出有敵人的氣息，不可大意…

A：右側牆上石[illegible]

右側牆[illegible]

右側牆[illegible]

B：[illegible]

[illegible]

F：右側牆[illegible]

[illegible]

[illegible]

I：[illegible]





地下層

經過主廊到七曜之門時，夏侯儀感到極為熟悉，璇璣指出地上刻有奇文符號的磚塊，封玲笙猜測是開啓門扉的機關。夏侯儀指文字的順序，他似乎曾在哪兒見過，待他慢慢回想看看。



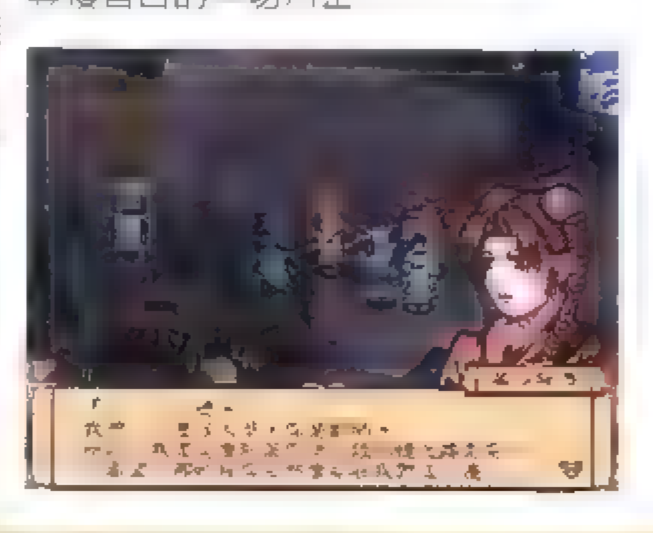
▲不按就進不去了

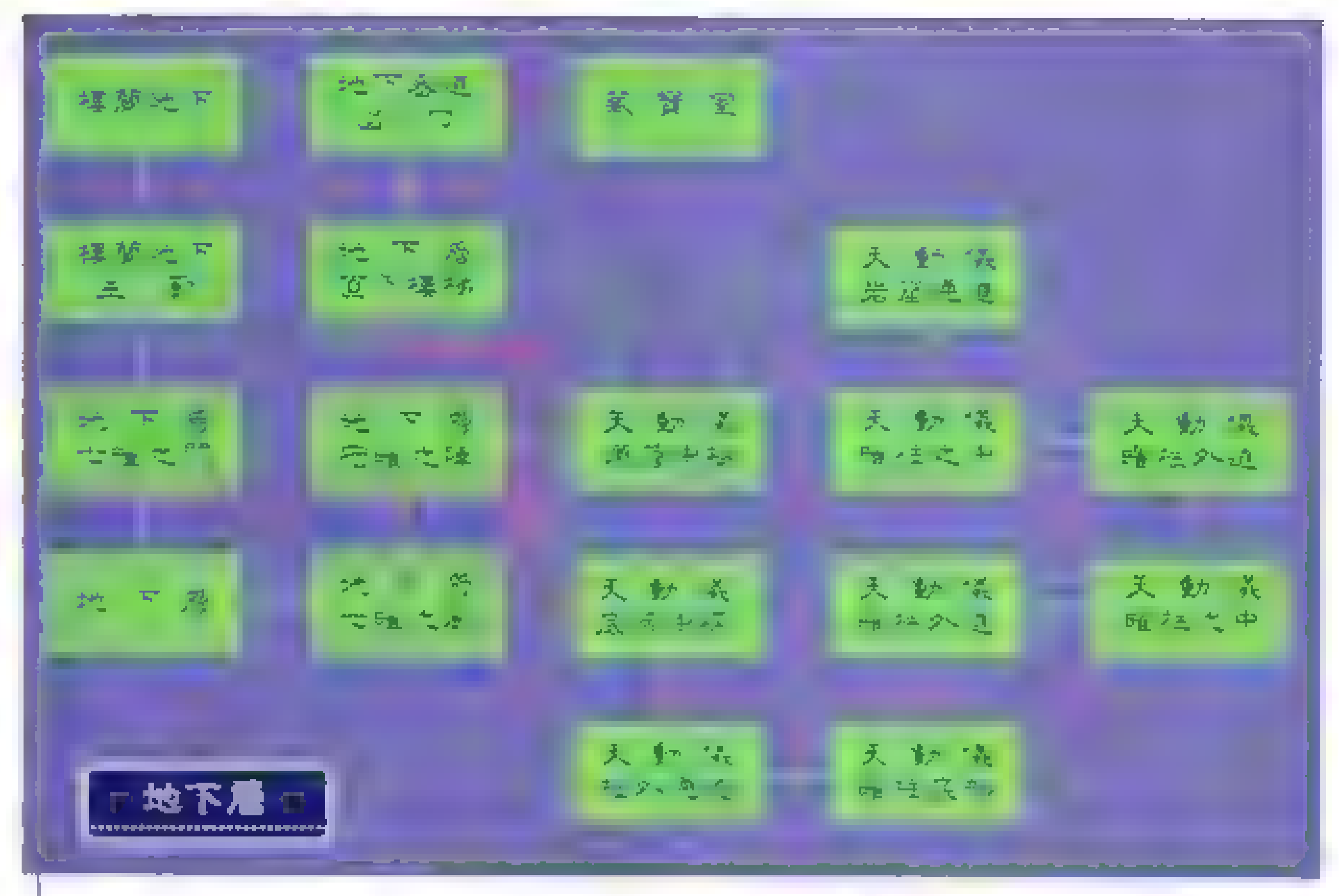
璇：別再ㄍㄧㄥ啦！儀哥哥，我不是早跟你說過嘛，在雷老大上場時，早叫你要記住七曜之廊拱柱上的符號的！
儀：怎麼辦？我真忘了做筆記哩。
笙：別急，我看看我的PDA…有了！七塊磚塊從左到右定為1~7，那麼只要依順序敲下「3、5、1、4、6、7、2」即可打開了。

經過七曜之廊到達宿曜之陣，聳立在寬廣壯麗的地下湖泊中的石陣，是依照某種陣形而建，若想通過，只怕尚須一番功夫才行。此陣的通行之法，該不會像那七曜之廊一樣，在哪兒有提示吧。

璇：別傻了！哪兒見過有什麼提示的？倒是雷老大當初是如何過陣的呢？
儀：雷老大啊，他「咻」的一聲就過去啦！
璇：差這麼多？會不會我們人數多了些，「一聲」咻不過去？
冰：尷尬！誰有阿斯匹靈？
笙：別鬧了，我已經試出方法來了…從宿曜之陣入口的長廊傳送入陣以後，依照「左、上、左下、下」順序，便可輕鬆過陣了。

天動儀頂層中樞是何等巨大而奇異的機械！封鈴笙見狀，領悟了二師兄昔日所說的，所謂能夠移星換斗的奇巧機械，還沒在樓蘭古城的巨大祕密，莫非就是眼前的東西？…夏侯儀往前跨出時，想起此處應該有個「天樞儀座」的，想是因為來到舊地的緣故，過去的記憶慢慢的浮現出來…就算甦醒過來，他也會是現在的夏侯儀，會改變的唯有他的將來而已，他會繼續循著這條回憶之路而前，直到尋獲昔日的一切為止…





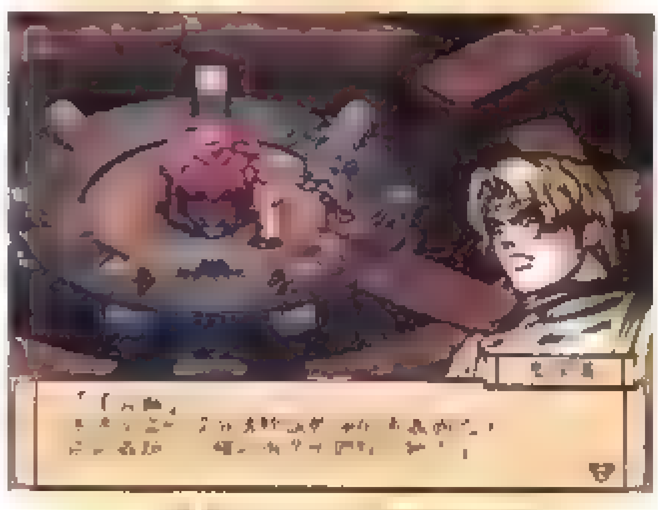
北面岩壁有二處洞口，左邊會直通樓蘭地下的直下樓梯，那會直接走出；此刻應先由右邊殘缺的洞口進入才是。

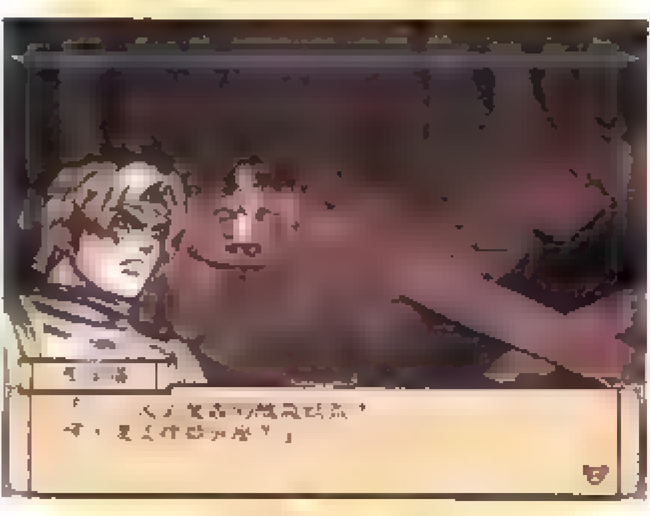
岩壁通道的長梯下方有一類似水鏡的東西，裡頭會冒出朱鬼…夏侯儀伸手觸摸光淵之後，突然的藍光與他手上的幽很之戒產生共振，似乎有股力量要將他拉進光淵之中…進入曜柱之中，由邊坡到底層右邊有出口往曜柱外道，沿階梯到底端又遇上紫妖…

由曜柱之中再進入右下到曜柱外道，沿階梯到底，再遇上青魔…由斜坡到底部再進入右邊入口，在通道底部又冒出白邪，到達底層中樞後，利用圓弧型的走道前往中央的天樞儀座，冰璃看出有些不對勁，提醒座上有逆亢魔氣，不意卻冒出青龍…

夏侯儀處到並非第一次與這怪物交手，不過這次應該是將牠連根拔除了。冰璃發現天樞儀座上少了什麼，這是操御「九軍天動儀」的樞紐，可是靜止的儀座上缺乏「力」，若非缺了什麼必要的部件，就是有人封止了它的運作。夏侯儀但覺腦袋亂極，零碎的記憶怎麼也拼湊不起來…就暫且先讓它放著，總能夠找到啟動它的方法。







踏上左上方圓形法陣時，又傳出魔蟲的氣息，這一回是黑怪…魔蟲除去之後，地上法陣的力量也不再受凝滯，被解放的奔流靈氣，將眾人送往直下樓梯，登上階梯到地下密道出口，走出倉儲室即可回返地面。

沙州城



▲真……

甘陀寺外遇見封玲笙的大師兄秦惟剛與二師兄常逸風，談及近來「幻城」之說甚囂塵上，連神關宮稍後也將趕抵。那幻城和「蝕」在這「凶蝕」將近時出現，此事絕不單純，千年以來，時輪宮和神關宮的占天監們，雖推占出儀軌和太古之時有驚人偏差，卻一直沒人知道原因何在，或許幻城一事，會是揭開此謎的關鍵。

封玲笙主張在神關宮到來之前，再去各地查看，或能幫上點忙，並隨即將夏侯儀拉至一旁說話…意指千年一度的「凶蝕」、儀軌的偏差、幻城的出現，都和地下發現的巨大機械關連重大，夏侯儀和冰璃乃是解開這一切祕密的關鍵人物，這一切的始末究竟若何，也唯有他二人能夠解答…封玲笙最擔心還是那座出現在「蝕」中的古城，所要尋找的樓蘭城之謎，或許就藏在其中，當該設法打聽「蝕」發生在何地，說不定就能找到登城的方法。

佛塔下再遇見察斯為，他聽聞行商指出在古烽火台看到一座浮在日蝕之中的幻城：夏侯儀想起莫非就是尼雅庫迪老爹所看見過的？



尼雅



▲真是

進城到旅店內找到老爹，他明知夏侯儀是來詢問有關幻城之事，他證實在經過這麼多年後，竟然還能見到那幽藍光渦中的幻城模樣；唯一不同者，這回幻城是在大白天出現，但就像影子一般，只過了一會就消失了。夏侯儀急著要趕往雅雪，若說是有緣人才得見到，只怕世上再無人比他與之更有緣了。

古烽火台

神關宮齋女早已抵達，她指此地乃九曜天占所示之處，但被一道不可見的「幻術之障」所籠罩，似乎與逆元之力系出同源，顯然是有人精心巧設；但是，誰能有這般感天動地的大智大能呢？除非是幽神的御使…既然夏侯儀已來到，這事就交予他處理啦。

進入烽火台時，逆元幽力和手上戒指起了共鳴；凡是逆元之力所在之處，必定少不了敵人，連烽火台內部都可能變成亂界。由一樓先往右邊階梯上、下、上，戒指又發出共鳴，此地的逆元之氣似乎起了什麼變化；接著再下、下、上，即可穿透亂界抵達塔頂。



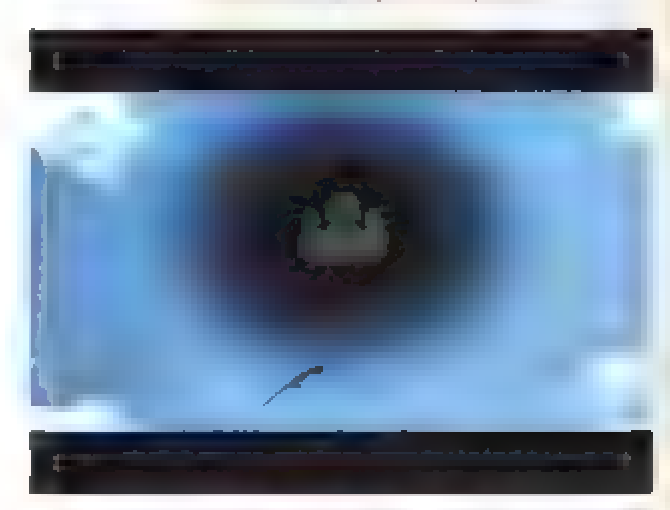
▲鬼頭

夏侯儀終於明白了，此地之所以絲毫沒有位於沙漠之中的炙熱烈燄，是因為它早已不在人世之中！…猜測是有人用巨大的逆元封界把某物封護於此，並用與封界共生之幻障加以隱藏，烽火台塔頂因緣際會而伸入了封界與幻障之中；在幻障偶而受星曜運行而減弱時，位於塔頂便有可能看見隱藏在它之後的東西，亦即庫迪老爹所看見的幽城…

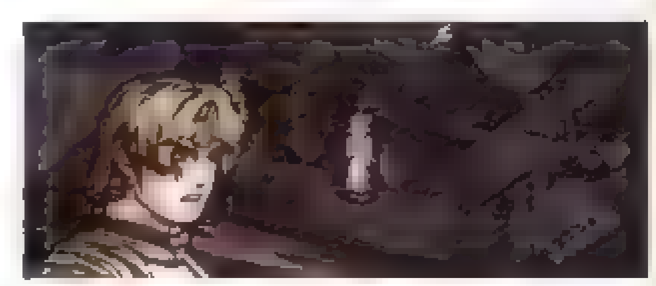
「諸幻神鏡」能化幻顯實，映現本源，或可破解籠罩在此間的幻障…夏侯儀取用神鏡後，神鏡已告粉碎，天幕中卻顯現出幻城，幻鏡魔妖拜神鏡毀壞所賜，已恢復了自由身，她保證不再害人，在離開前並告知一個祕密，指由此往西望去，在天山的遠方有一道粲然神光直衝雲霄，或許對夏侯儀有用…夏侯儀決定此刻就喚出被封在鎮龍之玉的解舆，登上懸在天際遠方的幻城…

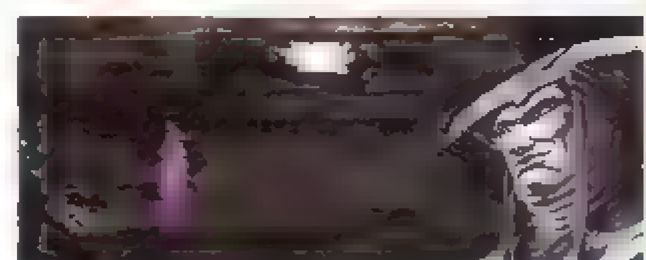


▲知道



▲歷史性的一刻





樓蘭幻城

抵達懸在天際的觀星台後，冰璃感覺似有人跟在後頭，莫非那人也能飛天？一會兒感覺又消失了…解哭回到玉裡，帶到要由此返回的話，再回此地召喚牠便是。

夏侯儀質疑是否出於錯覺，何以對思謁之間感覺如此熟悉？寢室桌上的書裡夾有一張紙條和一把樓蘭金鑰；冰璃認得古樓蘭文，紙條上書「諸星拱天，拱列華穹；天水東昇，土木隨西；冷月伴日，神火西沉。沿金、木、水、火、土、月、日之序，乃成天之道…」夏侯儀推測是暗示著什麼機關的次序。

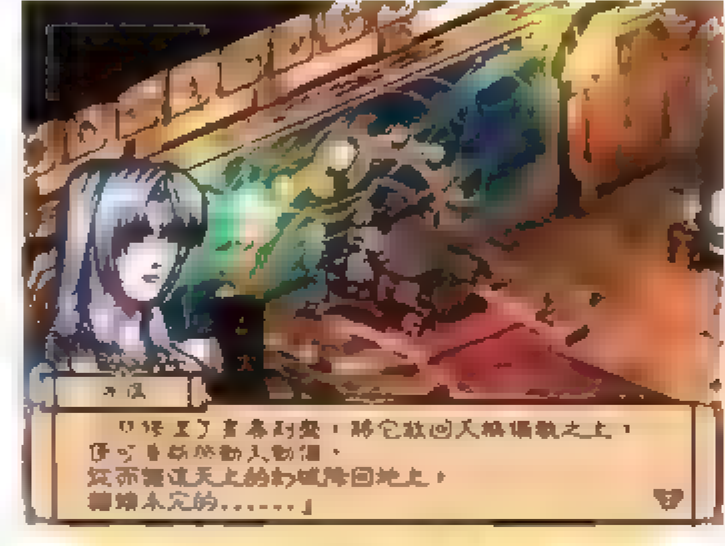
登上四樓外廊，使用樓蘭金鑰進入華穹殿，王座上驚見有乾屍，或可由他身上找到幻城的來歷…夏侯儀趨前一看，但見此人像似服毒自盡，而手中所握則是樓蘭王安歸的遺書…由冰璃解讀證實此地正是樓蘭古城，另提及「霍雍」與「冰璃」…以及霍雍在地底建造「九渾天動儀」，第四代的樓蘭王並不後悔相信了霍雍…若是天意要亡樓蘭，安歸唯自責背天無德…

封鈴笙言稱依遺書所示，霍便傅介子襲殺樓蘭王安歸，史書倒也說對了一部份，但真相自不僅如此，否則樓蘭就不會浮在空中了…古倫德主張不管千年前發生何事，必定會在城中留下蛛絲馬跡，繼續四處探查或可找到答案…冰璃此刻似若有所思…廳內找到玄烏玉雕，王座後方牆上有鑲嵌的圓型珠飾，七顆圓珠呈弧狀排列，說不定和紙條內容有關。


▲沒交給律師的遺囑

璇：笙姊，妳知道這七顆圓珠要怎麼解法嗎？
笙：當然，否則還能稱笙姊嗎？仔細看囉！
　天水東昇—「水」在最東邊。
　土木隨西—由東往西緊跟著「土」跟「木」。
　冷月伴日—日為主，月為從；「日」和「月」是緊鄰的。
　諸星拱天—天乃日也，故「日」排在最高處，亦即正中的位置；所以左邊自然是「月」。
　神火西沉—「火」西沉，當然排最西邊。剩下一個「金」妳會擺哪呢？
　拱列華穹—意指在「華穹」殿裡有此花樣；且穹者，中間隆起也，意味「日」有花招。
古：這下清楚多了，也就是圓珠從左到右所代表的分別是「火、金、月、日、木、土、水」。
璇：可是…人家還是看不懂嘛！
笙：那好，最簡單就是從左到右代表1~7，只要依「2、5、7、1、6、3、4」去按即可。
璇：笙姊，妳會覺得我很笨嗎？
冰：怎麼會呢？這不是大家都早已知道的嘛！

按下「日」後，掉下一紙羊皮紙卷，「成天之道」意即在此。冰璃解讀時面露駭色，紙捲乃祭使霍雍遺留的手記，內中記載「九渾天動儀」的操作及解除幻城封界的方法…得知引來幽獸的金屬碎片，原是「星靈刻盤」的各個部份，只需以「幽壤」包覆碎片兩頭，以極烈焚炎鍛燒一晚，「幽壤」便會與斷片融合為一；將之放回「天樞儀軌」上，便可重新啟動天動儀，從而讓天上的幻城降回地上…解讀至此，冰璃推說後面的字跡已模糊難辨…


▲好不容[illegible]天上

冰璃猜測「幽壤」應與此間的怪物有關，夏侯儀決定從這些來自幽界的異獸身上著著，七塊斷片必須有七份幽壤才行…夏侯儀自認找齊幽壤並修復「星靈刻盤」乃當前第一要務，遂對於冰璃的落寞神情未多所在意…


▲石破天驚的發展

此時，皇甫申悄悄走進了華穹殿…冰璃在觀星樓感覺到的正是他，他施用「靈觀天翔去」跟著到此，沒想竭盡全力查訪的千年前祕密，就此揭開，夏侯儀不愧是戒指的命定主人…他言道與夏侯儀乃是祭使霍雍一魂所生，但在等待轉生的千年時光中，魂魄受明幽兩界的牽引而一分為二，其中本質登明光亮的「靈魂」轉生為夏侯儀；而本質幽晦屯闇的「荒魂」則轉生為他，二人原是共有著相同的記憶和力量，只是夏侯儀尚未覺醒而已…皇甫申要夏侯儀交出幽垠之戒和手上的儀軌斷片…

由於夏侯儀先一步找到冰璃，所以戒指才認了他當主人，他今日可是勢在必得…這也是宿命吧！…封鈴笙雖明知三師兄無理，但還是無法對他動手，這一戰，她決定兩不相幫…夏侯儀表示不會讓封鈴笙為難，只當是和皇甫堡主比試一下好了…(勝後獲得計都荒寶)

皇甫申敗陣並不認輸，因夏侯儀已拋棄了使命，不配再稱祭使的繼承者，等著到尊神面前去懺悔吧…夏侯儀在夥伴的力勸下重拾信心，既已決定了自己的方向，那就再無可猶豫了。須得盡快收集幽壤，皇甫申對此仍不死心，需防他搶先一步。



▲這一役少了一個人

璇：儀哥哥，你好猛唷！我們現在玩點什麼？
儀：現在不是玩的時候，我們必須勤加戰鬥，以求從怪物身上得到幽壤。
璇：這不太好玩呢！我們得打到什麼時候？
儀：斷片一頭需用兩份幽壤，兩頭就得四份；七塊斷片自然得需二十八份囉。
笙：總共二十八份是沒錯，但是…
魔魂之晶—腦部
鬼煌幽靈—心臟
獸魔骨片—骨骼
濁凝血露—凝血
怪物的身體有四個部位，亦即每個部位必須各取七份才足夠，之後才能安心的離開。
古：沒錯，而且怪物出現的地點不一樣，必須到處都逛遍才能順利取得，哪怕是五層外廊也得去。
笙：收集齊全後，回到觀星樓召喚解咒即可離開。但得找間客棧進行煉化才行：
魔魂之晶+濁凝血露=死穢魔腑
鬼煌幽靈+獸魔骨片=淵獸畸胎
死穢魔腑+淵獸畸胎=玄魄幽壤
也就是最終得備齊七份「玄魄幽壤」才行。
冰：以樞關金鑰可打開華音殿兩扇側門，經過後廊以後：
左王族居室：兩份玄機道卷、朱雀羽巾。
右王族居室：鳳凰纈錦、兩份大還丹、三份返命神水。
璇：儀哥哥，他一個人在說些什麼呀？

肅州城

相士陳觀從太占獲得了確切的結果，指稱要得到「七色瓔珞」，必須準備七件物事，分別是：神鳥金翎、耀月魂石、火凜冰膏、冥華紫晶、翡翠碧沙、烏光玄鐵和赤煉火銅。找齊之後先以玄法煉化，最後得出「七色瓔珞」。切記要配戴上身，否則形同無效。希望能順利取得，以保住璇璣性命，陳觀一向是占死不占生，此番可還是第一遭破例呢。



▲[illegible]







到譚家鐵舖後房找譚老爹，將如何使用「玄魄幽壤」修復「星晷刻盤」之事，全盤托出。譚老爺子爽快的答應，要連夜找他兒子前來幫忙，約定明日一早即成。

走出鐵舖遇見神關宮齋女，得知夏侯儀已取得刻盤斷片，意謂倘若重鑄成功，便可封止天動儀，防止幽界入侵今世之圖；難道夏侯儀果真是天命所繫之人…反正要等上一夜，不妨就在甘州好好休息…封鈴笙建議不妨分散在城裡各行己事，明日一早在客棧前會合便是。

璇：儀哥哥，接下來我們要幹嘛？
儀：接下來的情況有點詭譎，我就簡單說明一下好了。
A：進入客棧，那會與笙姊和古兄一起喝酒到天亮，啥事也沒發生，但會錯失挽救璇璣的契機。
B：到飾品攤上找璇璣，如果好感度已足夠，那就會與璇璣夜遊月牙泉，甜言蜜語到天亮，然後就註定璇璣會「音容宛在」。
C：到雜貨舖後方找冰璃，如果好感度足夠的話，那就會與冰璃夜遊月牙泉，然後，冰璃為了挽救璇璣一命，她會在進入樓蘭地下迷倒夥伴以後，將先前在甘州逛街買來送她的「冥華紫晶」留給夏侯儀，如此才能煉化出「七色瓔珞」拯救璇璣。
冰：可是，已經演到這份上了，「緣份」應該都已定了吧？
儀：不錯！先前的「電眼」往哪兒發射，此刻皆若木已成舟，這只是說明狀況而已。
璇：這麼說來，我豈不是死定了唄？
儀：別介意，妳在我心目中，永遠是不死的死…女神！

隔日一早，眾人在客棧前會合，相約到譚家鐵舖瞧看進度。譚老爹經過一夜努力，已將七塊斷片重鑄成了「星晷刻盤」



小村拓渾

夏侯儀心念一轉，趕至伊斯朵家中探望，伊斯朵此刻已瀕臨變體的臨界點，夏侯儀亟思挽救的辦法…或可問問雅布斯吧！



▲

肅州城

雅布斯聽聞有同好研究人造生命之事，極為高興；雖說鄲陰直接用人體的做法是血腥了些，但總有者值得參考之處，於是吩咐整理行囊，要夏侯儀帶往小村瞧瞧。

小村拓渾

雅布斯指出洞雖充滿死臭味，但卻是絕佳的人偶調製之所；夏侯儀進入村長家告知阿圖茲村長，遂將伊斯朵移往屍聚之室。雅布斯指稱伊斯朵有救，直指鄲陰過度專注於肉體，卻忽略了靈與肉的結合，所以才導致此結果：鄲陰草率的使用「定魂珠」來封住靈魂，結果靈魂不能與肉體妥善結合，久之，肉體便由兩者間的界障開始腐壞。他打算以獨門藥劑淨化之後，再將靈魂從原來的定魂珠萃取而出，重新定著於當基底的「賢者之石」上，就能徹底治癒了。

但若要強將魂魄從中萃取而出，勢必會毀掉這件珍貴寶物，因此想向冰璃或瑕璣取一取「淨魂」來用，以便將伊斯朵的魂魄替換出來，便可兩全其美，以保住定魂珠。雅布斯查看瑕璣的魂魄光亮耀眼，亦如璀星般剔透無瑕，問道可願分一些給伊斯朵？瑕璣表示為了夏侯儀，什麼都可以。隨雅布斯入屍聚之室不久後，雅布斯宣稱大功告成，並將定魂珠交予夏侯儀，一行人遂將伊斯朵抬回屋中。雅布斯趕回去試驗新的概念，進村長家告別時，村長贈與傳自祖先的神異珍物「神鳥金翅」



▲從此就可以敗部復活

冰：阿儀，難道一定要用小妮子的魂魄嗎？不怕伊斯朵變得亡零八落的？
儀：這倒不一定，這也是這齣劇本詭異的地方。如果我表現得很哈妳，但又沒有哈到肚子餓的程度，那麼雅布斯就會徵詢妳，而妳也有可能會拒絕的；相反的，若是對璣璣很哈，卻又剛好哈到吃不下的話，那麼當雅布斯徵詢她的時候，她也有可能會拒絕的。
璇：儀哥哥，「哈」是不是很高興的意思？
儀：對啦，就是高興得「哈哈」笑的意思啦…所以說，先前碰到有選項的地方，看實是需要再研究一下，最好的狀況應該是對妳跟璣璣都保持「有點哈，又不會太哈」的七分飽就好。
冰：如此說來，若是遭到拒絕，也就拿不到定魂珠；而如果又沒有我的菁華粹晶，不但小妮子會死，也無從借屍還魂嘍？
儀：沒錯，那就是最糟的結局了。
冰：嗯…還是讓她死的好。
璇：妳…妳怎麼可以對至姊這麼無情？

樓蘭地下

由羅布泊隧道入口經山腹古道到鹽峯出口，再由地洞進入樓蘭地下。正欲進入天動儀核心之路時，冰璃突然表示要帶往樓蘭王家的藏寶室，眾人不疑有他，一路跟進了藏寶室。正當被眼前的豪華景象所惑時，冰璃命人扳下機關以煙霧迷昏夥伴，並取走夏侯儀身上的「星晷玄盤」…



▲這是善爾的皆城

霍雍於思謁之間前聽感覺到陰象幽氣亂了，侍女急報漢軍殺而來，衛士們正在正門阻擋敵軍…侍女指宰相庫札私通外敵，以鐵令放入敵人，冰璃因擔心敵人的目標是大王，故趕往華穹殿守著。霍雍交代通令所有奴僕侍女，先收拾隨身物品在房裡躲著，倘若抵擋不住敵人，就盡可能出城避難，王族親眷也要知會做好準備。霍雍雖有最終



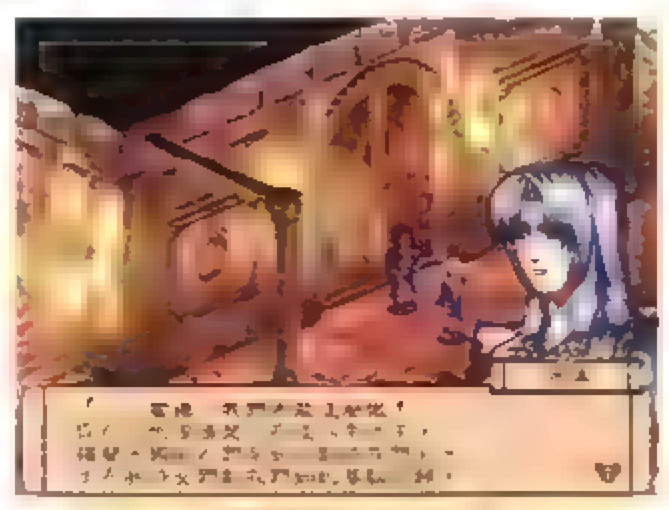
▲又要害老大上場了

的致勝手段，但擔心會連帶傷了眾人，故需做好最壞的打算，尋常漢軍不會有此謀略和膽識，一定是那傢伙在背後發號施令，得先和冰璃會合才是⋯

樓蘭王安歸在四樓華穹殿內，正懊悔誤中厘札奸計，且鐵令已落入敵人之手，倘若三萬大軍齊攻，恐非數千衛士所能抵擋⋯霍雍胸有成竹，但為防萬一，請大王和諸衛士先行離城退避，但大王則堅持要與樓蘭城共存亡⋯霍雍乃與冰璃一起展開行動。

出得殿外，霍雍表示必須全力保住天動儀，為了預防此事的不幸發生，他早已在觀星台佈好「封幽死界」，膽敢闖入的就讓他們一起陪葬吧！⋯冰璃力諫要先讓皇城上下和奴僕侍婢盡都遠離此地，不能冷血無情的將他們坑殺於此⋯霍雍終於點頭同意，但堅持死守的安歸王則沒辦法了⋯

由思謁之間寢室後方的登頂密道前往觀星台，本以為天動儀催動「荒芒厲界」的漫天風沙包圍著整個樓蘭城周圍，已可萬無一失；沒想到卻壞在叛徒手上，漢將王恢既想要這座城池，就讓他同葬吧⋯「封幽死界」已完成，離七曜聚成尚有一個時辰之久，應該來得及讓城民逃離，得去通知他們行動才是。



▲尊不覓詰人之仁能

下一樓前廳往大廳前廊，發現大門處有變，漢軍士兵已大舉殺進，霍雍乃與冰璃上前收拾⋯敵軍主隊已起了騷亂且在後退，聽聞衛士指敵軍第一批闖入時，似有個身影呼嘯而過，霍雍猜測是相胤⋯轉告衛士趁敵軍後退之際，快將城內之人撤離，務須於三個時辰內離開此城五里之外。交代妥當後，心想相胤必是為天動儀而來，得馬上去看看。

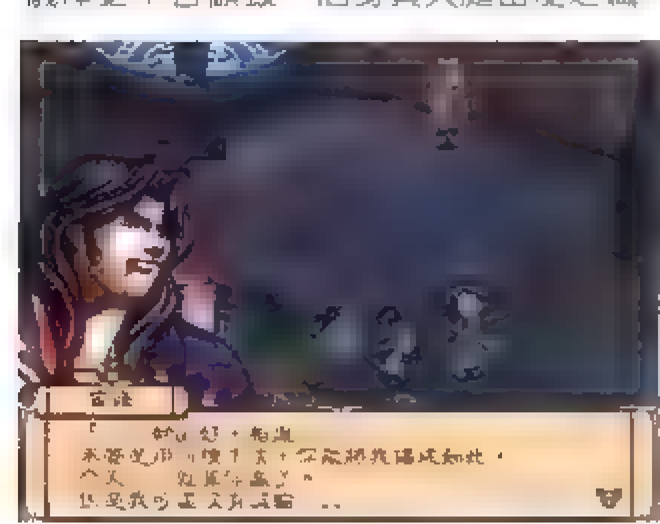


▲打相胤和老母豬

回到思謁之間寢室，由書櫃後方密道進入地下層，樓蘭地下竟會出現衛士，霍雍要他們儘速與其他衛士撤離此地，並交代前往機關房，轉動機關將通往地下層的入口關閉，並將所有房間和通路封死，霍雍則自有打算⋯須臾便傳來機關轉動的聲音，得與傅介子在此好好了斷了⋯

經過主廊、七曜之間、地下層、七曜之廊、宿曜之陣⋯傅介子正在頂層中樞讚賞神妙無方的裝置，竟指「凶蝕」之刻即將來臨，得設法阻止⋯霍雍與冰璃已然趕抵，漢使傅介子不請自入，還是說叫相胤比較合適吧⋯神將相胤化身為漢使，為王恢立策獻計，千方百計要攻下樓蘭，其實只為一窺此間究竟

相胤強調分隔明幽兩界的穹蒼天可不容異界邪幽之蝕，行禮太古的時軌儀律更不容傾毀，他身負天庭密使之職，雖明知不敵霍雍和冰璃，但也得盡忠職守。霍雍見手下敗將執意如此，遂要冰璃備劍⋯這一回除了相胤以外，得同時對付封豨和昂昂⋯



▲霍老大陰毒裡翻船

霍雍雖感相胤忠心膽氣可佩，但也可從不饒人兩次，相胤佯裝變節，要效忠於幽神羅侯⋯霍雍要他交出本命元魄內丹，讓他行使「從使之儀」⋯相胤趁著霍雍行使儀法時，出其不意的施出「血龍壁」襲擊，霍雍感嘆八年來的小心謹慎，竟著了這麼容易識穿的道兒，難道真有天意？就像⋯占天盤上的那道陰影？

霍雍自知大限已至，即使無法活著完成「降曜之儀」，相胤也動不了天動儀分毫，他要將一切原封不動的保留著，留待千年之後的真正勝負⋯在下一次的「凶蝕」之刻，他一定會回來完成「降曜之儀」，屆時再試著來阻止他吧⋯霍雍隨即催動「星晷刻盤」，讓它分裂成七塊斷片分散異界，並將「天樞儀座」降至地底⋯此城即將在封止天動儀而生的幽力下一分為二，自此分居無人可及的天地之涯⋯隨此而生的無方幻界將會永遠保護這座幻城，直到來生的他，再次的開啟「天樞儀座」，繼續這未完成的一切⋯

霍雍必將經歷無數次的轉生，但能否在千年之後仍記得尊神的御命，自己也不知道⋯但冰璃一定會認得他，並會等著他回來⋯若是在千年後無法完成使命，冰璃也必須代他完成九星儀軌合一的最後一部份，讓幽界重回今世人間⋯言畢，霍雍縱身一躍，掉落在「天樞儀座」下降後的地底⋯

相胤見此間逆界幽力越趨強勁，奉勸冰璃在封界完成之前，儘速走吧！冰璃一怒，返身以冰劍發出絕烈一劍攻向相胤，但卻在岩壁留下一道缺口⋯相胤可不奉陪，但矢言在千年之後的雙蝕之刻，必當返回此地，屆時再了結今日仇怨吧⋯沒想到竟會以此方式收場，但只要是霍雍的命令，千年也好，萬年也罷，冰璃一定會等待他回來的⋯回去吧，回到霍雍來到這人間的地下去吧



▲七塊金霧斷片的由來

王恢與副將高軒在遺處山頭目睹樓蘭城的驟變，在高捲入天的狂風雷電之中，樓蘭王城被一股驚人之力連根拔起，隱入倏忽消失的天幕大洞……王恢見日月乍現而隱，北辰七曜在天幕同綻妖芒，此乃天毀地晉的至凶兆象，真相也只有那深不可測的參軍傅介子知道了…傅介子旋即現身，對於王恢的諸多詰問，只輕描淡寫一語帶過，但只深意嘆道天意！

夏侯儀等人因為一陣突發的劇動，是以漸漸甦醒，隨即發現身上的「星髓玄盤」已不翼而飛，料定是冰璃所為…她不是背叛，只是獨自前去執行尊神的命令而已，那原本就是冰璃…也是夏侯襄的使命…夏侯儀完全明白了，示意得趕往天動儀機關室，在冰璃啟動天動儀之前阻止她…但，此刻或許已經遲了…右方石柱上發現兩座雕像頭部的眼睛部份像似機關，成功啟動後可回至藏諸室，再回到樓蘭地下





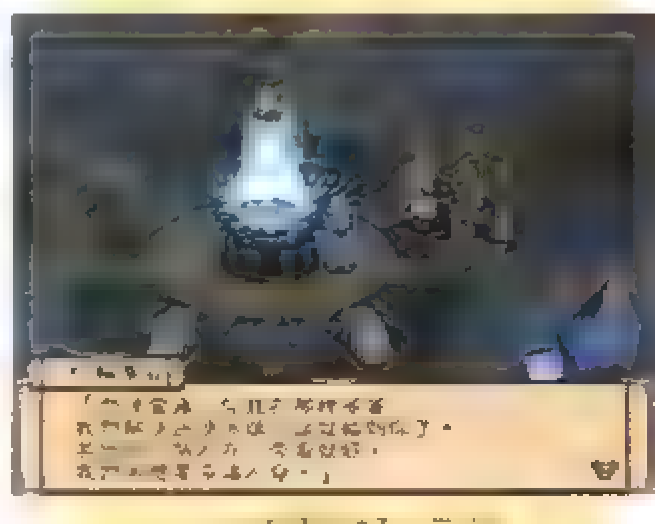


儀：兩座雕像共有四隻眼睛，由左到右定為1～4，只要依序啟動「2、4、1、3」即可…咦？怎麼沒有人說話？
璇：藏寶室內可找到五份披甲符、玄烏玉雕、三份天罡令符、古璧玉甲、兩份靈神幻露，夾在雕像中間的箱子則有神鳥金翎、化淵曲玉、地魄玄石、三索蛇劍，這個箱子的出現，就是先前當老大選擇讓侍女拿去寶庫放置的結果…冰山美人不在，還真挺無聊的…

頂層中樞裡，冰璃代施「降曜之儀」的行動已完成，時輪尊者正欲取她性命時，夏侯儀等人適時趕抵，時輪尊者乃立意要趁機一舉討滅羅侯雙使…彌蘭納巴這才道出鮮為人知的創世秘密，這一切都得由天地尚未開創之時說起…



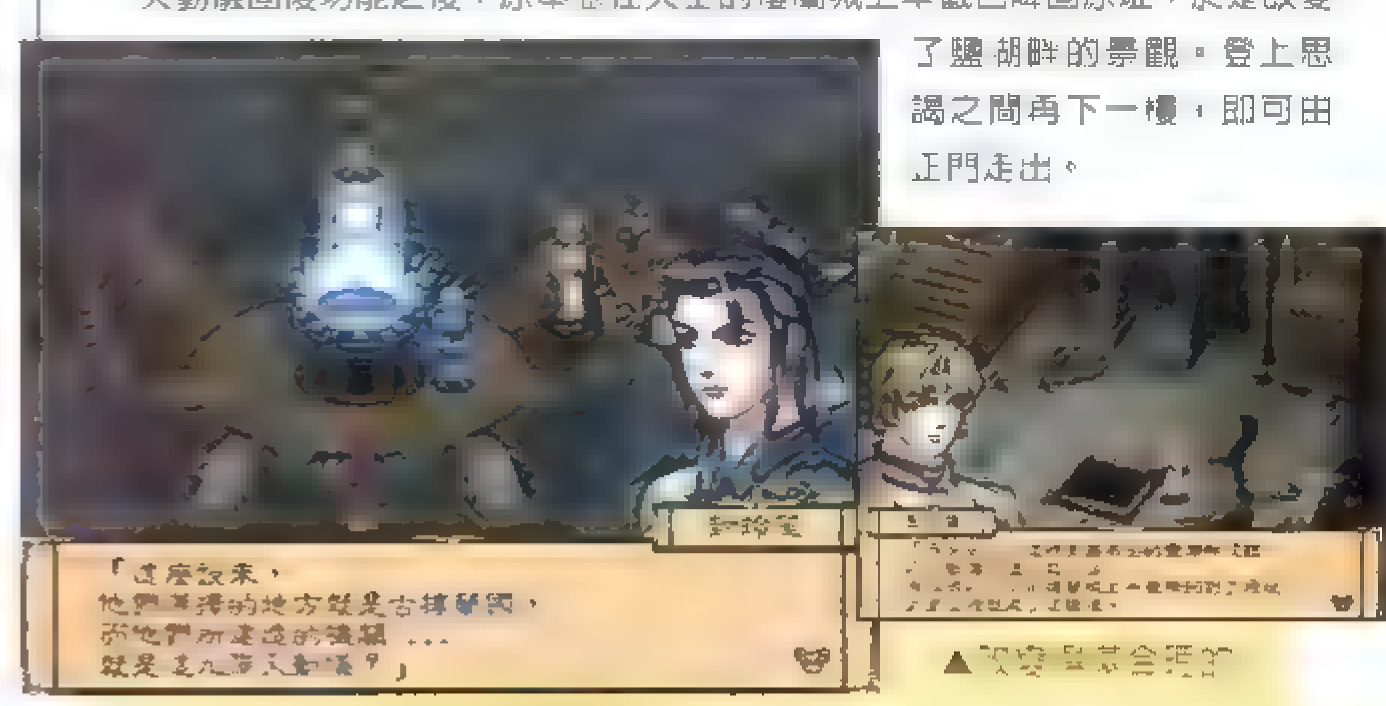
幽界中必有另一座天動儀，兩座互為正逆，只需封止位於羅侯城中的陰端天動儀，時輪失去逆力吸引，便會回返原先的儀軌之上。夏侯儀明白首要重返羅侯城，關閉另一座天動儀，便可教尊神再難插手人世之事。既得夏侯儀承諾，四名尊者這就要去樓蘭城四周，利用天動儀的七柱之力行使「鎮曜大法」密儀，以拖延計都、羅侯入主黃道的時間，待夏侯儀一行準備妥當後，開啟幽界之門讓他們前往幽垠中的羅侯城，四人再隨即封閉天幕，以杜絕幽垠趁機入侵。



夏侯儀言道，在天幕洞開的瞬間，便乘黑龍由觀星塔頂直入幽垠。不過這一去，應該暫時回不來；要在羅侯城中找出天動儀所在與封止方法，少不得要在那裡待上一段時間，看來得回沙州好好整備一番才是。

彌蘭納巴請順道轉告齋女，因光憑四尊者之能，尚難以鎮住天動儀巨力，請齋女帶領前來此地的中原群豪來此，一起出力行使「鎮曜大法」…夏侯儀徵詢夥伴們的意願，得到同仇敵愾的支持；既如此，得趕在幽界降臨之前找到小宮主，並準備前往羅侯城，將這段源自千年前的因緣，徹底做個了斷。

由左方洞口經直下樓梯到藏儲室，回到鹽崖出口，此地已完全變了個樣…天動儀回復功能之後，原本懸在天空的樓蘭城上半截已降回原址，於是改變了鹽湖畔的景觀。登上思謁之間再下一樓，即可由正門走出。



甘州城



▲妳不是很會占象嗎

一進城即碰上小宮主，夏侯儀將這段時日的經歷種種，詳細的告知慕雲衣。得知天動儀已重新啓動之後，齋女表示會立即趕往樓蘭城，但其他四派人馬稍早前已經出城，不定已看到回降羅布泊畔的樓蘭城；倘若如此，以周、朱二人的德性，必定會前去攪亂一番。如果來得及找到他們，務必要將他們帶到天樞儀軌的所在，小宮主會盡快趕到的。

笙：儀弟，此刻已是最終的關鍵了，如果煉化「七色瓔珞」的東西都已齊備，現在就該準備妥當，並讓璣璣裝備上身了。
儀：可是，我有點忘了怎麼煉化了。
璇：儀哥哥，在上集的物品煉化裡不是有詳載嗎？
冰：急什麼，他連東西都沒拿齊呢！
璇：那我不是死定啦？
冰：唉！天要落雨，娘要嫁人，這是半點也由不得人的，哇哈哈…
璇：儀哥哥，她是為了我才如此傷心欲絕嗎？

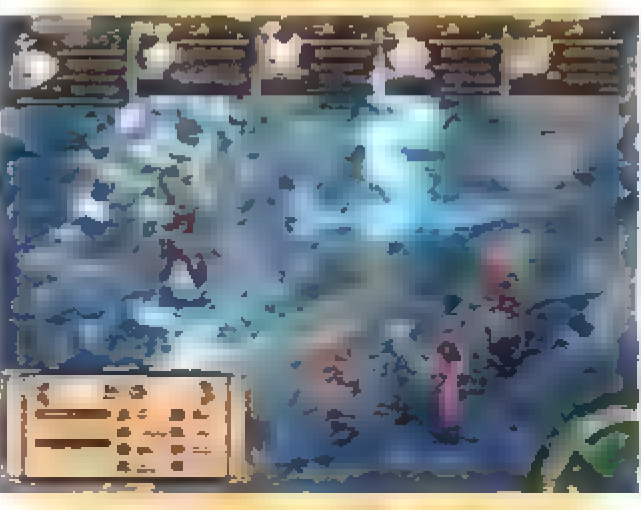
樓蘭城

上二樓打開忠謁之間的同時，瞧見一旁有個身影閃過，看似崆峒派門人…到了四樓外廊又見有紫雲派弟子看守大門，經不住夏侯儀的威嚇，坦言除了崆峒、紫雲以外，神武觀和驚陽門此刻也在大廳裡頭…看在慕容觀主和公孫掌門份上，還是進去通知他們一聲好了…



▲[illegible]

四派人馬齊聚殿中議論紛紛，周崇咬定此閣必有珍藏寶物，公孫慎甚為不齒此等擾掠古城奇珍之舉，並主張應速回報於齋女；但周崇有朱浩幫腔，遂專橫下令要徹底搜索…夏侯儀進入殿內厲聲喝止，他實在已看不過去這兩個貪婪無恥的跳樑小丑，著實要狠狠痛打他們一番…



▲[illegible]

周、朱二人敗後不服，正欲倚多取勝對付夏侯儀時，夏侯儀頓覺不妙，這一帶的幽垠戾氣忽然都往此間集中，驚覺此地的界障毀破在即，羅侯神卻已瞬間降臨，在場人士死傷逾半…羅侯神表示在「凶蝕」天刻與「降曜之儀」交相消抵之下，此地的幽明界障幾近無存，使祂得以直接由幽界化現於此…即令冰璃予刃叛徒，念在她完成「降曜之儀」之功，不但可讓她將功贖罪，並讓她代替統治人世…冰璃表示不願接受，並請羅侯神放了他們自由之身。羅侯神意謂凡叛徒皆得死，就拿血祭二人來當作祂重返人世的祝禮…

羅侯神見二使擁有猶勝過祂創造之初的實力，意指二人更成了非除去不可的障礙，隨即取出冰璃的魂晶並毀去…今日之戰不分勝負，既如此，祂也得做好降臨今世的準備，以待天時來臨之刻。眼前就有個不錯的憑體，羅侯神已看中璇璣，並打算借用璇璣的身體一用…羅侯神直呼此係意外的收穫，今日到此為止，就等著祂重臨今世，幽垠厲降三界的時刻到來吧！…



▲妳應該先顧好自己的

夏侯儀深感自責，既保不住冰璃，也救不了璇璣，尚有何資格誇談與羅侯對抗？…小宮主指羅侯看上了璇璣天生靈賦，要拿她當降臨人世的憑體，既然此刻祂已退回了幽界，璇璣自然也就…小宮主感覺到夏侯儀身上的「定魂珠」與璇璣的魂魄生了感應，正在棲附到定魂珠上…有了珠內的魂魄，加上時輪宮的封魂密儀，或許能借冰璃軀體使璇璣返魂復活…

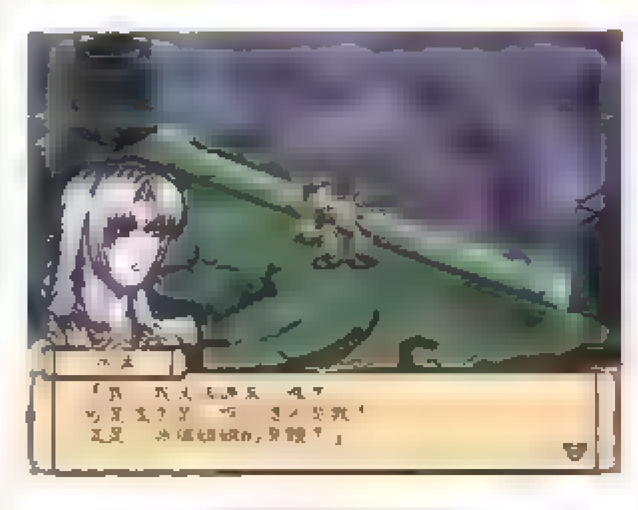
小宮主徵詢時輪尊者同意，並要夏侯儀速將冰璃遺體帶至塔頂，她和四尊者會前往候著。小宮主繼而以齋女之名發令，要在場四派掌門立刻帶領所有門人離開，到城外三里處待命，之後另有要事請他們幫忙；慕容觀主既為盟主，就交由她全權處理了。

抵達觀星台，四尊者與小宮主早已備妥，即刻開始「封魂之儀」了…儀式進行中，夏侯儀懷中的定魂珠發出了一道光流，那是引出珠內璇璣的魂魄…儀式已成，四尊者已履行了約定，希望夏侯儀也不會讓他們失望；為防羅侯再次乘隙來襲，四尊者即回地面續行「鎮曜大法」了。

冰璃…不！應該是璇璣，她表示要代替冰璃守護夏侯儀，夏侯儀表示儘管她已借用冰璃的身體，但永遠都是心目中的璇璣…小宮主有件寶貝叫「珍瓏鏡玉」，看似一面普通鏡子，但裡面卻別有洞天；只要將它懸掛於靈蘊之所，便能以手撫觸而進入鏡中的房間安心休息。羅侯城內大概不會有酒店客棧，這就帶著用吧。

既然陣中已少一員大將，且璇璣已轉身為冰璃，那就由小宮主代替遺缺吧。這一回的羅侯城之行，攸關時律天軌能否修復，人世能否度過「凶蝕」之劫，她於此也有切身之責，跟著去還比較放心。既如此，那就準備上路吧，羅侯城和尊神正等著呢！

[redacted]：儀哥哥，我就這麼死了？
[redacted]：哪有？妳不是借用冰山美人的[redacted]
[redacted]：可是…我現在才發現她身材真的不怎麼樣ㄝ…
儀：將就用吧，如果我們先前不去取得定魂珠，那麼妳們兩人都會死絕的；這是極其悲慘的結局呢！
古：但是…如果你一直都對冰山美人「傾斜」一些的話；而璇璣又裝備上「七色瓔珞」，那豈不是可享齊人之福囉？
儀：就是囉…
璇：儀哥哥，那以後親熱的時候，你是想著我呢？還是想著她多一些？
儀：我…我會想著…笙姊…
笙：儀弟！你…怎麼到現在才說…



▲這種事覺挺怪的

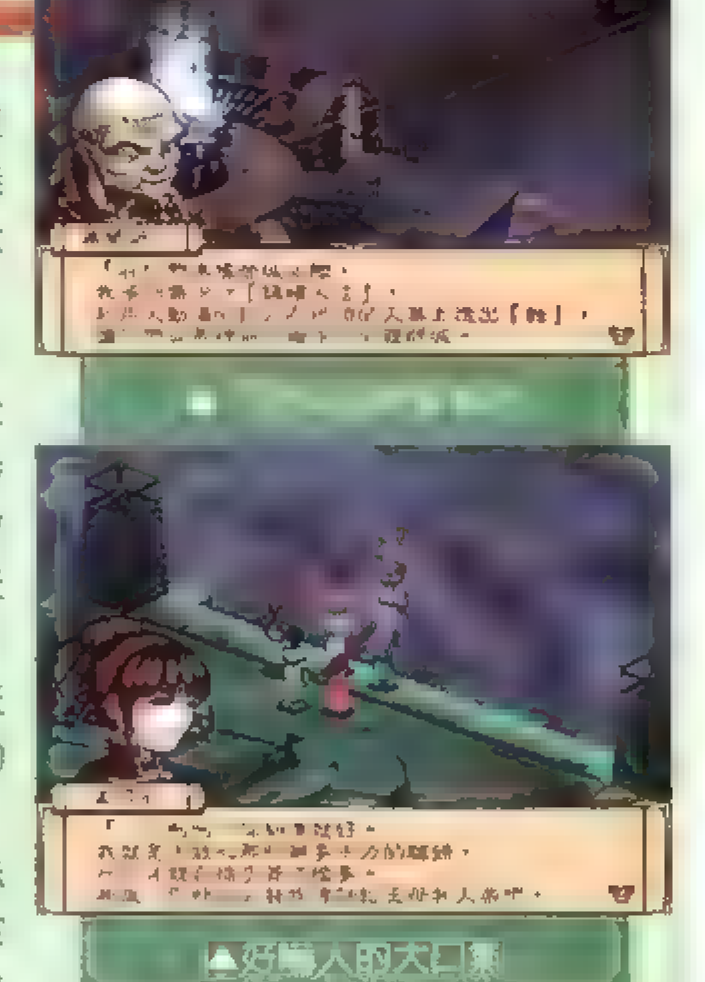


肅州城

趁此空檔再找雅布斯，他已成功將聖槍上的邪血除去，雖說不上盡復舊觀，但也不再受邪惡力量之礙了。古倫德多年夢想終於成真，雅布斯倒要聽聽聖槍的繼承者想要獲得聖槍的是何理由…古倫德這時才道出真實來歷…

雅布斯言道聖槍的神力並非來自救世主的鮮血，這把槍早在所羅門王的時候便已存在；所謂「聖槍」是神授與人類對抗至高邪惡的最終武器，聖槍的繼承者必須以邪神的血讓它的力量重生，才能證明自己擁有持使它的資格。若無經過「力之儀式」，聖槍只能發揮它一半不到的力量。雅布斯要強調的即在此，至於邪神，則端賴自己尋找了…

樓蘭城



▲好驚人的大口氣

由二樓的思渴之間往地下層直抵頁營中樞，獨蘭納巴告知在夏侯儀準備登城之際，他們會逆行「鎮躍大法」，利用天動儀的巨力在塔頂的天幕上造出「蝕」，讓夏侯儀一行由此前往幽垠中的羅侯城。但此舉猶如大開幽界之門，羅侯神可能乘機降臨今世，因此在夏侯儀進入幽垠之後，會立即封閉幽界之門；待關閉仮満的天動儀之後，儀軌諸曜開始回返原位，再無幽垠入蝕之虞，便會再次逆轉天動儀，讓夏侯儀等人由那最後的「蝕」回返人間。

夏侯儀先依「降曜之儀」的法門，接著再由獨蘭納巴唸起「神樞定界咒」密法，以將那幽垠定在天幕之上，夏侯儀等人該趁此時登上觀星台，以本星真言在占天盤上引召計都、羅侯兩闇星，應該便能開啟「蝕」之通道。此機稍縱即逝，需速行動。

抵達觀星台時，遇見璇璣的小師叔楊雲佐，他表示等待此刻已有千年之久，今日正為此而來…夏侯儀也領悟到他正是千年前曾在天樞儀座前交手的相劇，他期待能再堂堂一戰，故而請命轉生為楊雲佐回人世，並監視夏侯儀動靜，以求在必要時現身…小宮主開口怒斥相劇，並要他乖乖回返天庭，告知王母和天帝，順道叫南天門那些天兵天將撤隊離去，此地有她照看即可…相劇初則訝異小女孩竟如此大口氣，繼而見她身上神輝湛然的七色彩光，遂旋即改口尊稱娘娘陛下…當即預祝夏侯儀此行順利，並轉身離開…

璇：儀哥哥，相劇這傢伙怎會如此好打發？
儀：這是因為有小鬼頭在的緣故，如果妳們兩位美少女都在的話，小鬼頭就不會加入，那麼就無人可嚇退相劇，結果就必須大打一場囉。
璇：這麼說來，我還真死對了？！

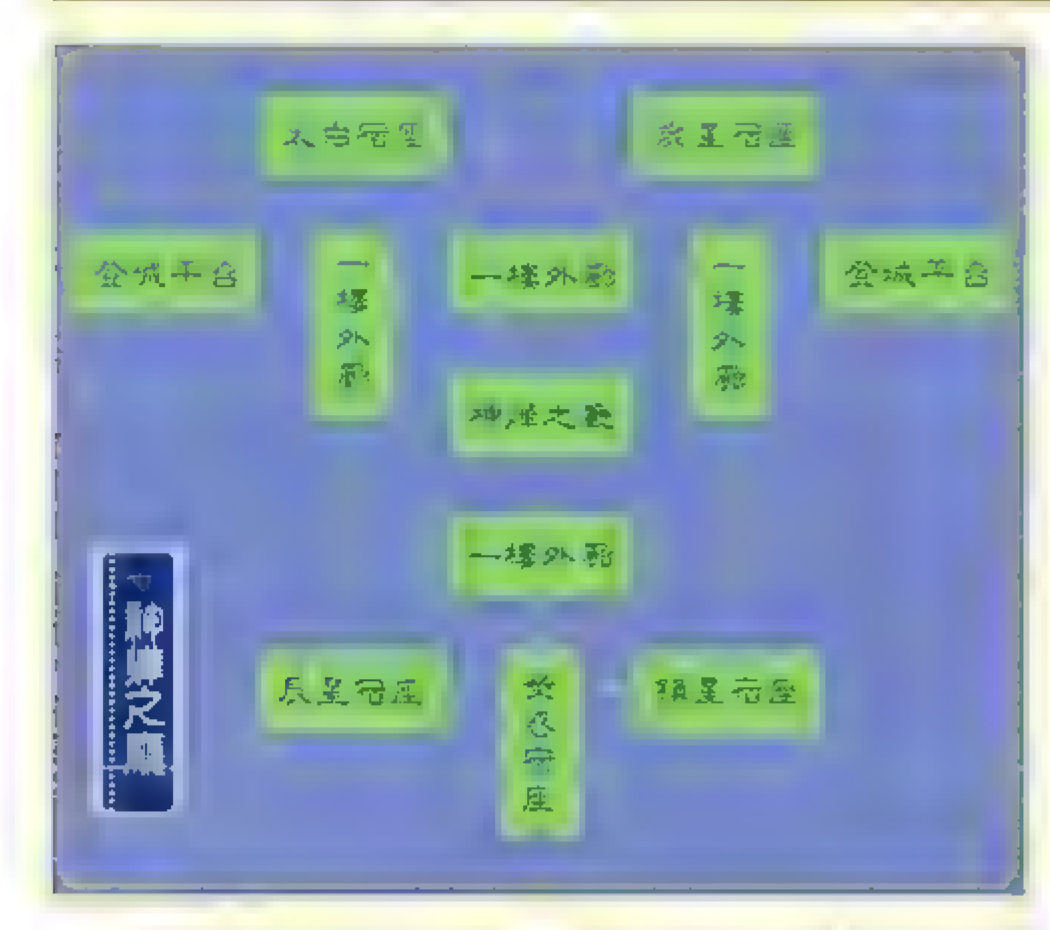
夏侯儀見「小鬼頭」不但直呼王母娘娘和天帝名諱，且三言兩語就打發相劇，不免懷疑她究係何等身分…小宮主不多解釋，夏侯儀隨即施行「降曜之儀」，當地下的天動儀和「降曜之儀」起了感應後，天幕霎時為兩道無方巨力逆引雙分，引道的神光直抵觀星塔頂，正是乘黑龍直入幽垠的時機！

羅侯城

抵達這座隱身在朧紫幽霧之中的天外幽城的登城平台後，解叟譏諷夏侯儀不自量力，牠可不願將自己的形魂葬送在此間的無邊幽境，並且拼了命要造反…解叟敗後仍不改初衷，牠寧可自毀千年修為精魄，也決心要毀去鎖龍之玉脫縛…鎖龍之玉真毀了，沒有解叟，就無法直接飛躍幽垠再次回到明士人間，只得在城內另尋去門了。

太白宿座、歲星宿座、鎮星宿座、熒惑宿座和辰星宿座，合稱「五曜之塔」；根據靈雍魂魄中的記憶，在羅侯城最底層的基部核心處，有五座封鎖五曜魂晶的巨塔，其曜力遙應計都、羅侯兩闇星，構成羅侯城外環曜力基礎。不過，對於五塔也僅知如此而已…

> 儀：冰璃，妳知道這裡該做些什麼事嗎？
> 冰：儀哥哥，你怎麼叫得這麼難聽嘛！…不理你了！
> 笙：讓我說好了…
> 　　太白宿座－金色光芒晶石，得到金相之晶。
> 　　歲星宿座－青綠光芒晶石，得到木相之晶。
> 　　鎮星宿座－赭紫光芒晶石，得到土相之晶。
> 　　熒惑宿座－紅色光芒晶石，得到火相之晶。
> 　　辰星宿座－藍色光芒晶石，得到水相之晶。
> 　　五個晶石都拿齊之後，神燁之廳裡的「計都之鑰」才能取下。
> 古：冰璃，神燁之廳有零晶，靈照光淵可記錄唷。
> 冰：你憑什麼叫我？這是儀哥哥的專利…

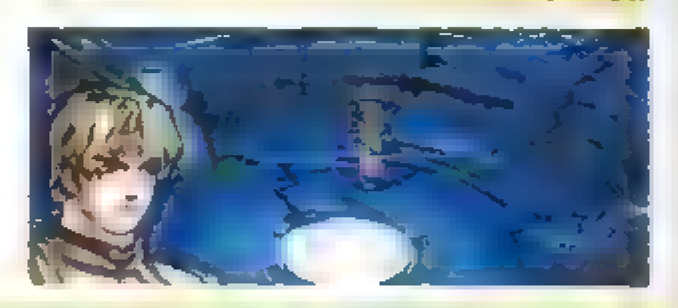


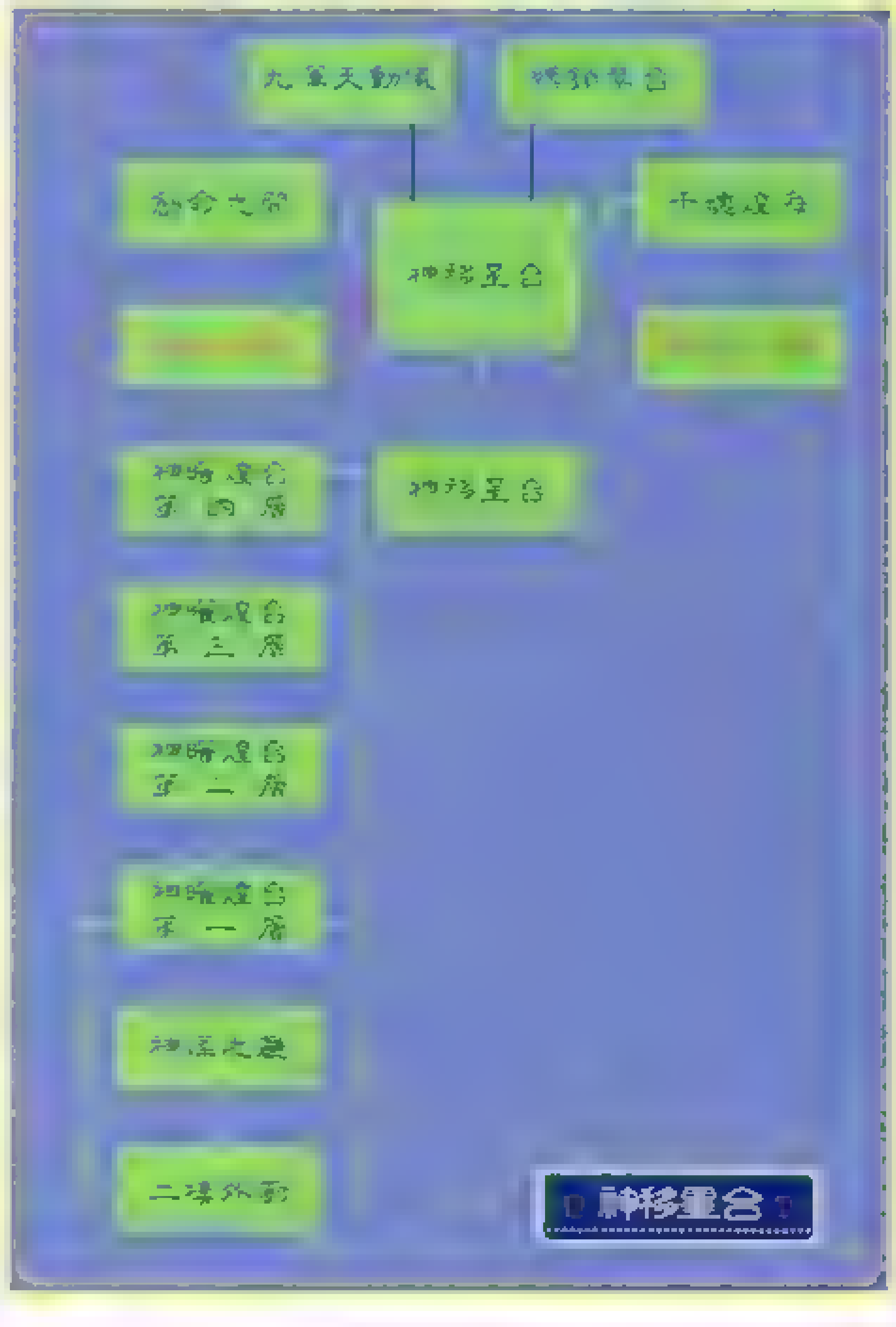
神燁之廳內奇異的金屬片上竟然凝聚蝕月闇星計都的曜力，莫非是羅侯城「三幽鑰」之一的「計都之鑰」？…根據靈雍所遺留的記憶，得要有計都、羅侯和太虛三把幽鑰，才能自由使御羅侯城的一切…但得先除去守護著鑰匙的曜力才能取走…

由神燁之廳登上二樓外廊，可繞進神曜煌台，此地是一往上延伸的好幾層圓形豎坑，地板中央的圓盤可移遁至第二層神曜煌台。抵達第四層之後，右方出口的藍光會因擁有計都之鑰而消失，由此可進入神移星台。

神移星台是佇立在無垠幽界中的巨大平台，地上的凸雕符記，就是記都、羅侯和太虛的符印。羅侯城是由幾個主要部份構成的，彼此之間並不直接相接，而必須經由這神移星台才能移遁前往。至於怎麼做，得自己試試才行。

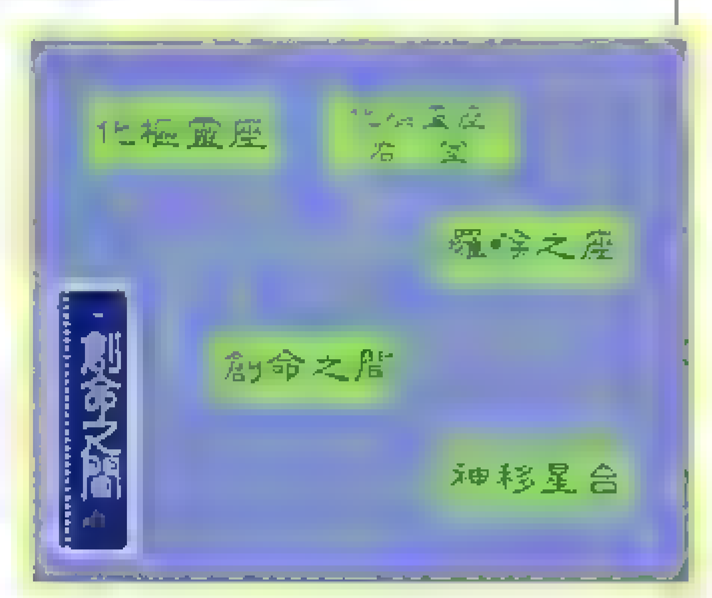
> 笙：不用試啦，我用說的比較快：
> 　　太初鎮座：
> 　　放置計都之鑰－千魂煌海
> 　　放置羅侯之鑰－靈辰殿
> 　　太淵鎮座：
> 　　放置計都之鑰－創命之閣
> 　　放置羅侯之鑰－封儀之閣
> 　　太虛鎮座
> 　　放置太虛之鑰在太初鎮座或太淵鎮座即可啟動禦盤－九霄天動儀
> 古：太虛鎮座不是可以移遁到另一地點嗎？
> 笙：這個有些複雜，待會兒再說。



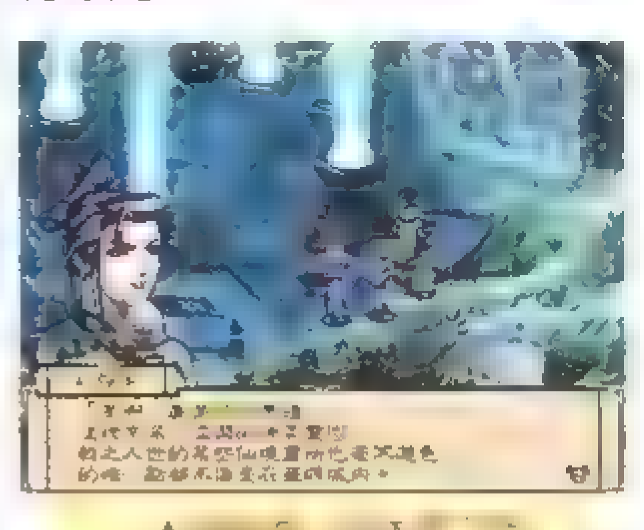


幽城幻劍錄

千魂煌海絲毫沒有羅侯城裡的凶煞厲氣，小宮主指此地乃城中唯一留下的太初創世之所，明霧靈潭中的參天古樹和此中古樹「扶桑」，同為太古之初的一對神木，若要尋找休息之所，此地是再好不過了。尋至扶桑古樹下，小宮主指神木上有幾個凹洞，可將「珍瓏淨玉」放置其中，用手摸觸鏡面即可進入休息。

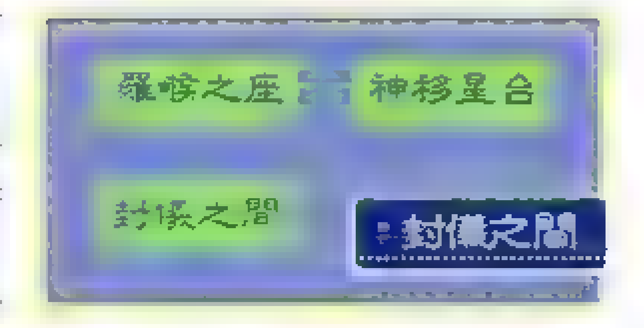


創命之間有許多似人非人的蒼白軀體，被封存於微泛藍光的五角冰柱中，此即羅侯的眷族…這是羅侯神掌現塑命的大能，創造祭劍二使的地方，亦即昔日蒼罹及冰璃的誕生地…夏侯儀在化極靈座右室內感覺到隱約有一股生命之脈動…儀座上發現有奇異的金屬片，這應是「三幽鑰」之一的「羅侯之鑰」；沒想竟能如此輕易得手，想必最後的太虛之鑰就不會如此簡單了。





封儀之間是保存羅侯城中一切記錄的所在，而分列在房間四角的四塊石碑，即是以封念之法記錄一切的「封念幻碑」，相信可在其間解開一切的謎題；但是以心念神觀「羅侯幻碑」及「計都幻碑」內的記載，需耗費若干術力的…在左方「計都幻碑」後方有閃亮的梭型水晶；右方「羅侯幻碑」的後方也有，共可取得十六份星之晶。



璇：儀哥哥，多看會減損術力的，還要看嗎？
儀：看偷拍？…哦，當然，我們一定要將記錄都看上一遍，直到所有訊息都接收才行；因為這關係到以後很多的事件，如果漏掉某條資訊，相關事件就不會觸發的…偷拍有續集嗎？



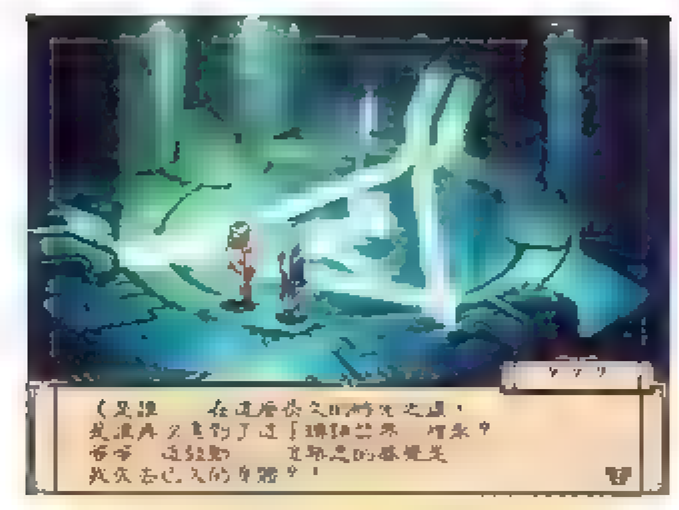
寰辰殿極似到了城外，但總覺得寰辰殿似乎少了什麼…往下抵達天軌儀刻更是吃驚，面對這許多的星軌和星宿該如何是好？…皇甫申意外的出現在眼前，他是趁引道光軌倏忽亮起時尾隨而至，目的是要完成屬於他的天命，取代夏侯儀而成為新的羅侯使者…但在付諸實現之前，他不會對夏侯儀等人動手…古倫德手持的異國古槍此時竟動了起來，並逕直刺向皇甫申胸膛，其力量顯非皇甫申所能承受，看來此槍正是他的剋星，他乃倉皇移遁而去…恢復正常的古槍似乎有股莫名的力量湧現，夏侯儀想起雅布斯的一席話，領悟此乃「力之儀式」，現在古倫德手中所握的，才是真正的聖槍了！

儀：古兄，你得記住要先將「異國古槍」裝備上，進入寰辰殿時才會有此戲碼喔！
古：多謝提醒，可是接下來的寰辰殿之謎該如何解呢？
笙：無甚大礙的，請仔細聽來…可以先逐一調查地上的星盤，得知「名稱」之後，再將十六份星之晶分別放置在「寧越、鄭淵、日曜、偃鄴、貫忽、陽羿、登昇、灼畏、月曜、化歎、湖應、串遽、郢封、句陳、寂羿、予煒」十六處星盤上；接著再將水相之晶放置水曜、火相之晶放置火曜、木相之晶放置木曜、金相之晶放置金曜、土相之晶放置土曜各相對應的星盤上，之後位於中央的「天極太虛」就會產生律動，可移遁至太虛之座。
璇：笙姊，我有點貧血呢。
笙：沒錯，若是擺錯位置是會失血的…

太虛之座顯然是整個寰辰殿的曜力所指之處，亦即所謂「天極太虛」的所在，此地有第三把幽之鑰的「太虛之鑰」，外貌和先前的兩把鑰匙全然不同，應該可開啓通往天動儀的道路，得趕回去神移星台試試。

返回神移星台時，將羅侯之鑰拿起，先由地板圓盤回到神曜煌台。在神曜煌台一樓有三處台座，依序在右方「化歎之座」放置羅侯之鑰；中間「偰瞿之座」放置計都之鑰；左方「冲霄之座」放置太虛之鑰。然後返回神移星台會發現中間的移遁圓盤已經發生作用，由此可往縛鎖禁台。

璇：儀哥哥，這裡一定要去嗎？
儀：唉！小孩沒娘，說來話長…那倒也不一定，但若是要去的話，就必須在取得「太虛之鑰」後，立即前往；若是先移遁到別的地方再回來，則任憑鑰匙怎麼擺，神移星台的移遁圓盤都會失效，可就去不成了。
璇：那如果我經過「封命之儀」以後，究竟是冰璃還是璇璣？
儀：妳…永遠是我的冰…璣璣…



▲[illegible]

縛鎖禁台有巨大的奇異石台，被封禁在三道強大界力之中的，正是劍魔「煌熇」…被羅侯封印在冰璃手上幻劍的「形」，似乎也感應到另一半的存在而激昂起來，劍魔急欲脫縛重生並奪回劍印，只好大戰一場了…劍魔煒煌敗後，誠心降伏，這才是幻劍的真力所在。(得到幻劍煌熇)



▲難得一見的幻獸場面

以封玲笙的移形化法回到神曜煌台，將三幽鑰拿起後，再經神移星台往創命之間。在化疆神台上使用羅侯之鑰，便可將分離的魂體重新融合；由於之前璇璣被羅侯奪去肉體之故，被迫在冰璃肉體上重生，如今正可藉此化疆神台之力，為她重新將魂體融鑄為一。施行「封命之儀」以後，這才真正將璇璣的魂魄與冰璃的身軀融合，宛如二者本就是一體而生一般…而幻劍煌熇也隨之變為「煒煌」與「煌熇」兩把幻劍融合後的真正姿態，這是幽神羅侯以明荒絕煞封鑄的至烈之劍！

往「九澤天動儀」前行，在御宿之間發現柱子有細孔，將計都之鑰插入左邊柱子；再將羅侯之鑰插入右邊柱子，發現位於巨柱之間的巨大軌柱已停止轉動，繼續前進到儀輪座間，夏侯儀明白此係天動儀的核心了。相信在某處必定存在著和「天樞儀座」一樣的控制中樞，只要找到它的所在，應該就有辦法可封止了。

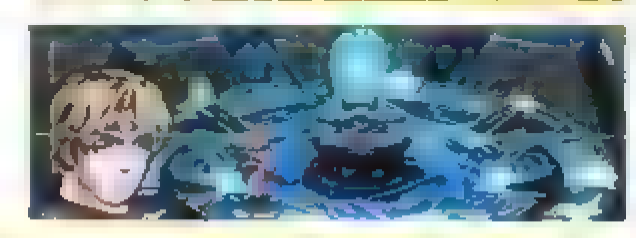
七根曜柱呈環狀連接成一弧形的通道，其間穿插有曜柱之塔，自進入的儀輪座間開始，往下經過曜柱之塔再進入另一處儀輪座間，抵達第三處儀輪座間時，切覺走往觀虛台，而必須往迴廊經神崩之塔再抵巨崩塔。巨崩塔十字形橋樑分別通往兩座塔和正前方的奇異儀盤，左邊盤座放上計都之鑰；右邊盤座放上羅侯之鑰，再按下中間巨盤的按鈕，發生一陣劇動，似乎是沉重之物掉入下來…拿回兩把鑰匙繼續往玄極之座前進。

玄極之座像是天動儀的最底層了，眼前深入地底的參天巨柱，想必就是天動儀正中央的羅侯之柱，而位於裡面的則是「天樞儀軌」了。夏侯儀感覺有熟悉的氣息就在附近，陰歆和陽寶隨即出現…這是羅侯最早造出的雙使，也就是雷雍和冰璃的原形，在輩份上算是兄姊；但因外貌與人族相去甚多，遂再以人族外貌另造了雷雍和冰璃…陰歆見夏侯儀是個只剩汙穢俗世魂魄的轉生殘骸；而冰璃又是封入了他人魂魄的空殼子，又帶著女媧創造的螻蟻玷污聖城，今日奉尊神之命前來誅殺叛徒。

走近天樞儀軌，依照以往樓蘭地下天動儀的作法，在開始封止程序之前，得先依序啟動七曜宿盤，然後再利用天樞儀座執行啟動。但只要一起動程序，可能就無法再離開此地，得先有覺悟才好。

依照「月、水、金、火、木、土、日」的順序啟動七曜宿盤；接著再啟動天樞儀座，動作正確以後，有股勇溢而出的力量…隨著天樞儀座一路上升至中樞內部，此刻應已置身計都、羅侯兩柱的正中央，亦即九澤天動儀巨大空洞的核心處。除原本的七曜宿盤外，再加上原就位於外環的十四宿，依序按動全部二十一宿的宿盤，應該就是封止天動儀的方法了。

儀：笙姊，這兒真有點麻煩哩。
笙：還好啦，不過是動作多了些…首先，將「計都之鑰」放置在儀座上，再依序按下「月曜、炒惑、木曜、羅睺、僕都、申遲、火曜」，取下「計都之鑰」，再將「羅侯之鑰」放置在儀座上，接著再依序按下「鬱起、?烑、鼠禁、金曜、句陳、對封、望宰、化欲、水曜、明曆、黃?、日曜、予焯、土曜」，取下「羅侯之鑰」，最後再啟動天樞儀座即可。
璇：哇！笙姊好厲害哦，妳是怎麼知道的？
笙：這個啊，不告訴妳！



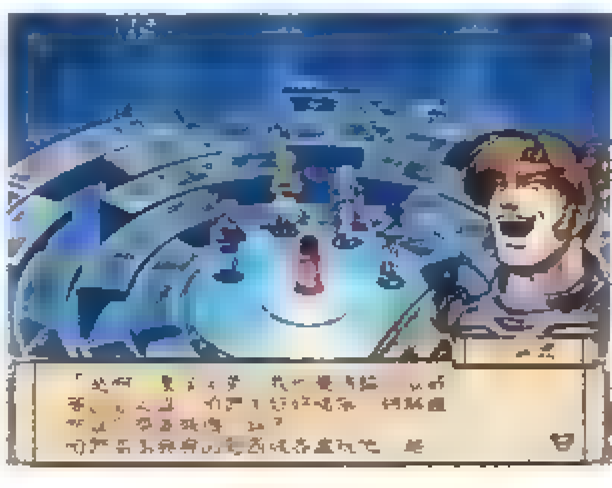
九澤天動儀

終於成功了，原本充盈在此的各種曜力，此刻就似薄霧般逐漸往上消散，天樞儀座也靜止下來，「九渾天動儀」既已封止，在此的使命也告一段落，接著就得找出逃離此地的方法了…以封玲笙的「移形化法」移遁到登竇之階。

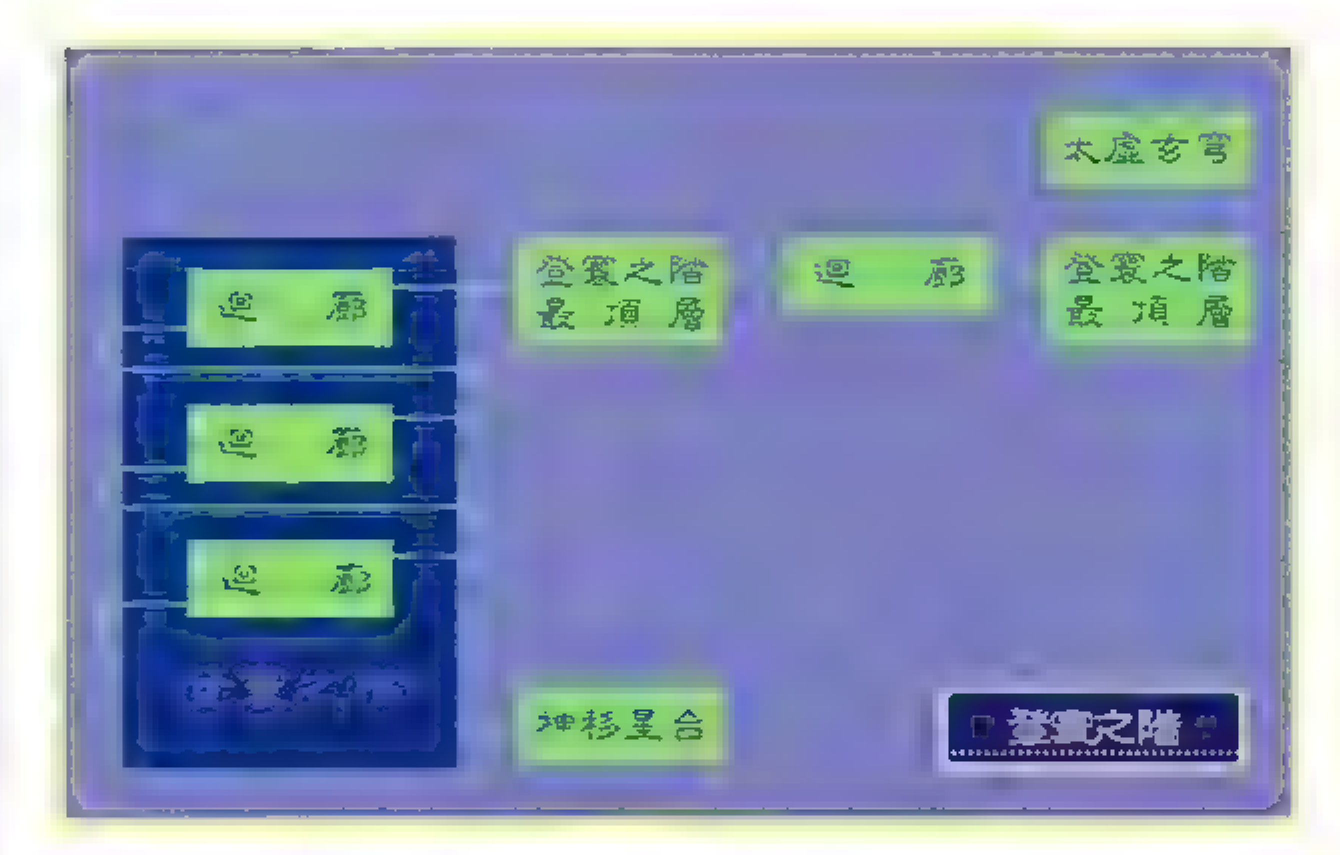
璇：儀哥哥，我們是不是還有鑰匙留在神移星台？要不要緊？
儀：當然要緊囉！我們可以在抵達時，回頭再利用圓盤移遁到神移星台，取下所有(三把)鑰匙之後，會發現圓盤並未失去作用，踏上去就可以直接回到這裡了。
古：這是不是表示以後回不去之前的地點啦？
璇：古怪老兄，你沒聽說神移星台不用鑰匙就可來去自如嗎？

登竇之階顯然是十分接近天動儀的玄極頂部，亦即所謂的「天頂」位置。經過數層迴廊到最頂層，夏侯儀感覺有強大的曜力往某地流動，乘其勢挪遁到原本所不能及的太虛玄穹…此地是無方幽垠唯一接近太虛之境的所在，由於太虛能兼容明幽兩界之性，也是唯一能返回明界之處。

小宮主指周圍的三個盤座係形構太虛的「太虛三玄極」，而腳下圓盤即是太虛所在，只要引動三玄極之力，分引此地的曜力於三極之處相感共應，應可開啓「天門」之道…左邊幽座放置訃都之鑰；右邊幽座放置羅侯之鑰；太虛之鑰則安置在南端幽座，回到中央圓盤施展封玲笙的「移形化法」卻告失敗，該不是受到什麼曜力的干擾吧？…驀聞傳來羅侯神的聲音，祂所居住的幻煞幽穹恰與太虛玄穹互為表裡，妄圖以移形化法逃脫，正好是自投羅網



▲高興的太早了點



羅侯神苦等千年的良機雖因夏侯儀而失，但卻換來將一行人一網打盡的機會，當即喚出新任使者皇甫申…皇甫申此刻唯羅侯神是從，凡違逆者都得死…封玲笙無奈接受事實，對於三師兄的宿命早有覺悟，看來唯有一戰…羅侯神見夏侯儀等人妄想勝過祂的神力，打算顯露真正的神威…

初勝之後，羅侯神再以祂真正的姿態與力量展開鏖戰，巨大的蛇神就是祂真正的樣貌：吞食一切的黑色天蛇，該說是羅侯一族意志集合體的本來面貌，也是真正能代表祂幽神力量的姿態…眼看就得面臨一場前所未有的苦戰了…

羅侯神笑嘆竟然敗在最得意的作品手下，並面臨再次失去形體的後果，而皇甫申也已受傷慘重…皇甫申不甘就死，他執意要繼續未竟的夢想，遂向封玲笙要去一把短劍，且旋即刺入封玲笙的胸膛…待回過神時，驚覺自己竟對封玲笙用上「宿魂血咒」密法，封玲笙氣絕之前，只請求他好生照顧寄住在江蘇的女兒寒月…即便如此，皇甫申仍然堅守闇星降世的幽煌之宿命…



突然發生一陣衝擊震動，四散的曜力，顯係來自於天動儀！莫非是誰撥動天樞儀座，推動七曜之力逆注於此？…小宮主只強調不會是彌蘭納巴所為，但除了三尊者之外，再無人能動得了天樞儀座的…夏侯儀陷入了迷惑不解，歷經千辛萬苦才封止此地的天動儀，甚至與羅侯神打了場有死無生的血戰，仍然無法取信予他們？…皇甫申此刻更加驗證自己說法，夏侯儀終究還是被時輪尊者出賣了…接著抱起封玲笙屍首，揚言不會甘願就此認命，他的憎惡與憤恨，終有一日會像羅侯的幽煌一般遮蔽日月…說完一躍而入…

皇甫申所言不虛，這股逆力非比尋常，絕非一時的意外所致，必定是有人存心操動星晷刻盤，企圖趁此時機將幽界永遠封閉…夏侯儀的心意已改變，皇甫申之言也不無道理，自始至終一直相信他們，真箇是無可救藥的蠢人…也不算太遲，相煩了曾教授禁法「羅熾屯威」；他們既想將幽界與眾人同葬，那就在被曜力綁緊的穹蒼天幕上開個大洞，讓他們嚐嚐天潮逆翻的滋味！…小宮主連忙制止，加上璇璣也苦勸於他，並指必有他法可想。

璇璣轉而求教於羅侯神，但祂如今肉軀真力全失，卻要如何抵擋七曜壓迫的巨力？此刻唯有以「逆元大法」反逆七曜之力，進而毀破彼端的天動儀，方能解目前危局…羅侯神回復魂體需要兩件物事，其一是祂親眷血族之體；其二要能知彼端歷境之心，眼前符合此條件者，唯有璇璣而已，她必須將魂體獻予羅侯神…



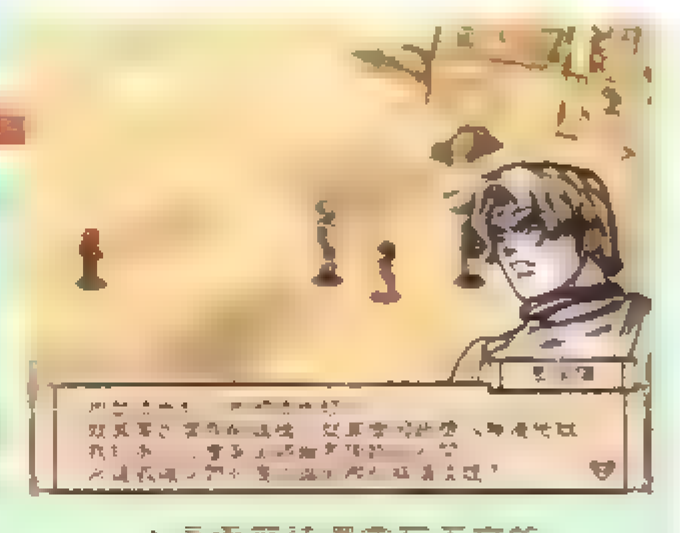
璇璣慨然應允，但請求務必要將夥伴送回人世；當即憑藉冰璃殘留的記憶，念起「憑神之契」咒語，夏侯儀連忙要拉回璇璣，但卻為「天契律障」所阻…璇璣也想長伴夏侯儀身旁，但若犧牲自己而能保住大家的性命與三界，那是值得的；何況，她自認為難以取代冰璃的地位…天契律障越趨強勁，堅不鬆手的夏侯儀，終遭律障巨力削去了左手臂…而璇璣則已成功的成為羅侯神新的憑體…



璇：這齣戲怎麼演到大家都死光啦？
儀：哪有？我還沒死啊！
璇：如果冰山美人和我都健在的話，此刻會怎麼收場呢？
儀：這個啊，冰璃還是會成為憑體，笙師依然會無辜犧牲，然後會由妳將紅色短劍交予秦維剛，我還是一個人走了。
璇：這麼說，好像也沒什麼較大的差異嘛，那劇本幹嘛這麼編排呢？
儀：妳問我呀？…那我問誰去？

樓蘭城郊

夏侯儀、古倫德和小宮主葛雲衣終返回人世，地上還留有昔日送給璇璣的玉鳳，他悔嘆終究還是保護不了璇璣，終究還是永遠失去了璇璣…夏侯儀恨恨的表示，讓他失去手腕的，正是在樓蘭操縱天動儀的三尊者，那些忘恩負義的背叛者，是他們讓他失去璇璣的…等著瞧吧，即便只剩下單手，也要他們血債血償的！



▲這事應該還會有下文的

彌蘭納巴於此時現身，夏侯儀當即就要發作，但遭小宮主強力阻擋…彌蘭納巴言道，八年前的那一刻，卻宛如剛剛才發生過…夏侯儀等人由幽界返回的短短時間，人世便已過了八年…當日之事，全係三尊者一意孤行所造成，他們突然間發難，連彌蘭納巴也阻擋不了；但他們也得到了報應，天動儀毀破之時，他們首當其衝被幽熛炸得粉身碎骨，連衣角也沒留下…

夏侯儀表示，或許毀不了他們這些世代轉生的時輪尊者，但能教他們永遠後悔所作所為；別以為一切都告結束，只要時輪還在運轉，只要七曜仍在天頂分聚，終此一生，也一定能找出讓它偏離的方法；他一定會讓幽界真王降臨人間，永遠毀破人世的樞儀法理！…夏侯儀毫不假辭色的怒斥彌蘭納巴，並昂首跨出堅定的步伐…

甘州城

一個月後的譚家鐵舖裡，譚老爺子的兒子譚忘過為夏侯儀製好鐵手，並幫忙備妥駱駝和糧水，因為夏侯儀不想再留在西域，而求早些動身前往中原。

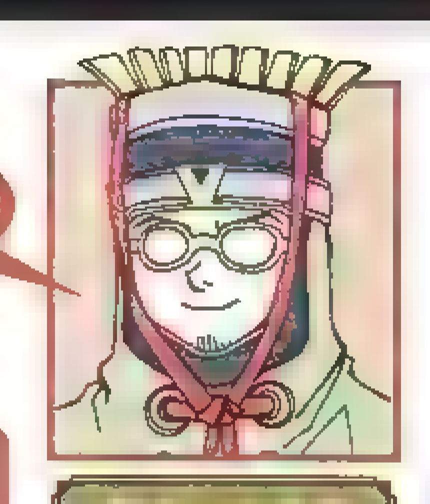
古倫德已代替老師親眼見過樓蘭城，再無理由遊蕩西域，也是該返回西方打敗偽王接任復國大位了。夏侯儀請小宮主將封玲笙遺下的紅色短劍交予天道派的秦惟剛，並請他收養封玲笙的女兒；聞聽皇甫申之言，縱使他能大難不死，想必也難好生照顧孩子的。另請將玉鳳交予璇璣母親葉容觀主，告知她真相，好讓她為女兒義舉引以為傲…

曾聽中原頗多術法能人，博識之輩，夏侯儀打算花幾年時間四處探訪，不擇手段也要找到分動星曜儀限之法；當日對彌蘭納巴所言，絕非隨口恫嚇而已…辭別一干舊識之後，夏侯儀乃獨自步上目標明確，但卻又顯迷惘的中土之旅…（完）









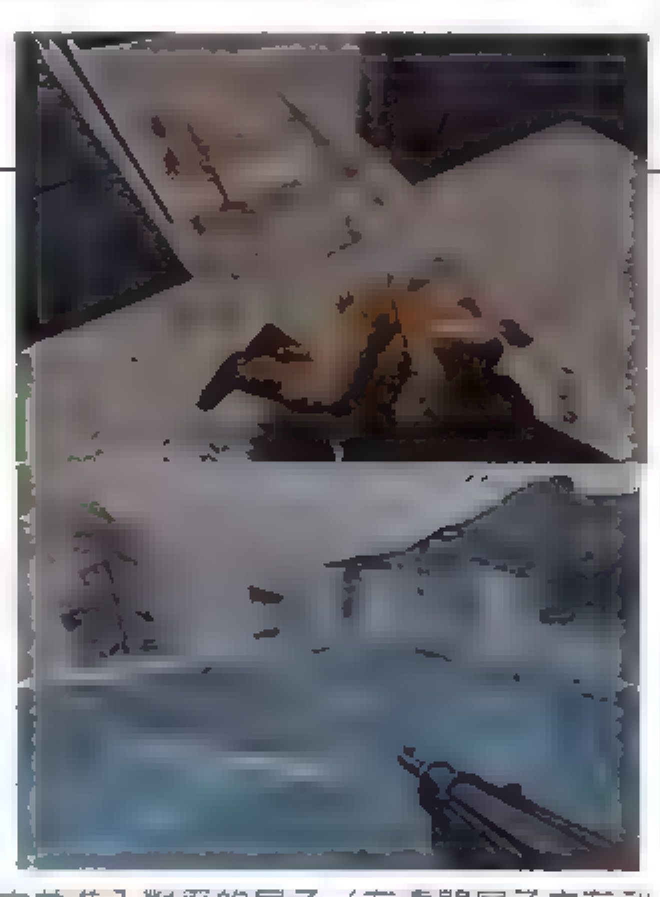
重返德軍總部 關卡攻略

與[illegible]和[illegible]〈德軍總部〉[illegible]在沉寂了十年之後，再次回到我們的面前。為了[illegible]，〈重返德軍總部〉使用了[illegible]年[illegible]開發出的〈雷神之鎚III〉的引擎，[illegible]戰爭[illegible]第一人稱視角射擊遊戲」的[illegible]，但是〈德軍總部〉依然有著它獨特的魅力，[illegible]

千年的夢魘

西元943年時，大主教亨瑞齊一世在與魔王的戰鬥中不幸被附體；大主教拼盡最後的氣力，終於將其封禁起來。但是千年之後，希姆萊為了第三帝國的千年夢想，終於開啟了那禁忌的封印！

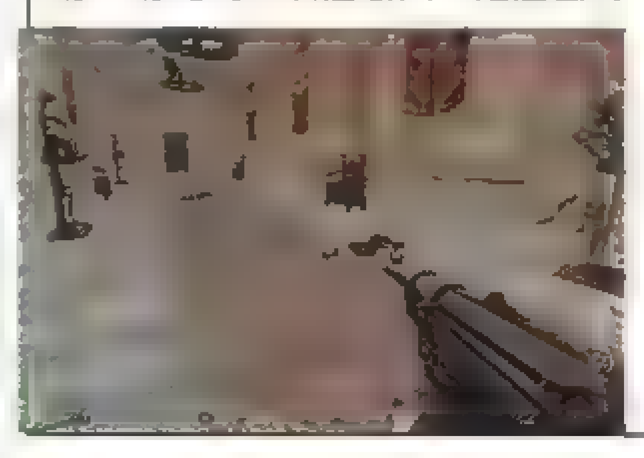
任務1 不詳的謠言





遊戲開始時，玩家是在地牢中，並且殺死了看守，獲得了自由。不過此時只有刀和手槍。順著通道，走到一處大廳，這裏懸掛著一面巨型納粹黨旗，用刀劃爛它，今後遇到這種旗幟最好是將其劃爛，並且心中默念，打倒法西斯、打倒希特勒。繼續向右走，可以從窗戶中看到那個怪博士。打開鐵門，跑到博士身後，將其殺死。然後打開出去的鐵門。到此你基本上算走出地牢了。

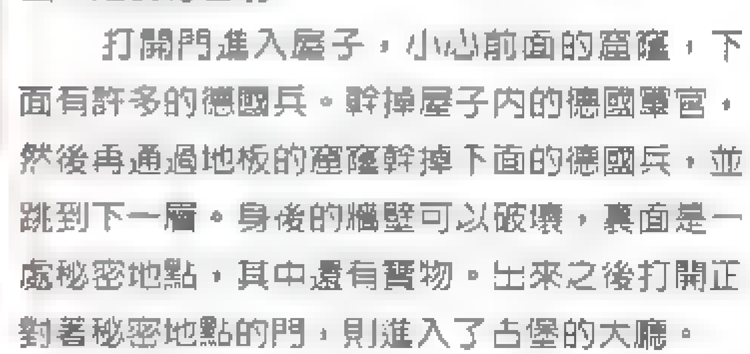
往下沿著臺階走，拐過一個彎，前面出現了一條通道，通道上有一個巡邏兵！別緊張，他會走到另外的地方。再往前就又是一個大廳，廳內有一個通信兵，跑過去用刀或者手槍將其殺死。然後從旁邊的槍架上拿起MP40衝鋒槍，轉向門口。



到了頂層之後，打開大門，幹掉屋頂的一個德國兵。然後再沿著旋轉樓梯向下走，會發現一扇門。從這扇門出去後進入古堡的院子，幹掉院子中的兩個德國兵之後，再下到院子中並進入對面的屋子（在這間屋子內有武器和急救包）。在中間的通道的地上有一處蓋板，打開它可以發現寶物。

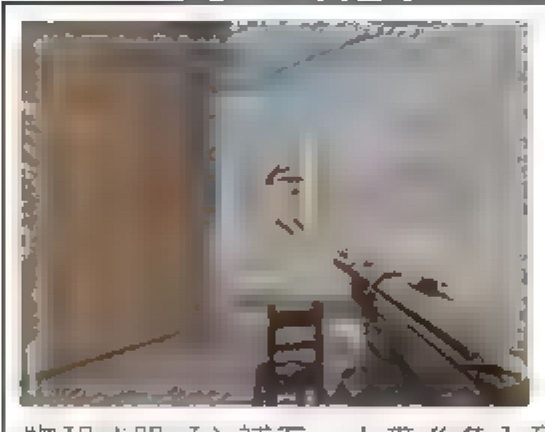


從這間屋子內出來再回到旋轉樓梯，並下至最底層，在這裏有一木板，將其破壞後，後面是一處秘密地點。扳動旁邊的機關，打開機關旁的門，從這裏可以回到剛才的地牢中。接下來你要再回到剛才亮著紅燈的屋子，從破洞處出去，跑到房屋前。



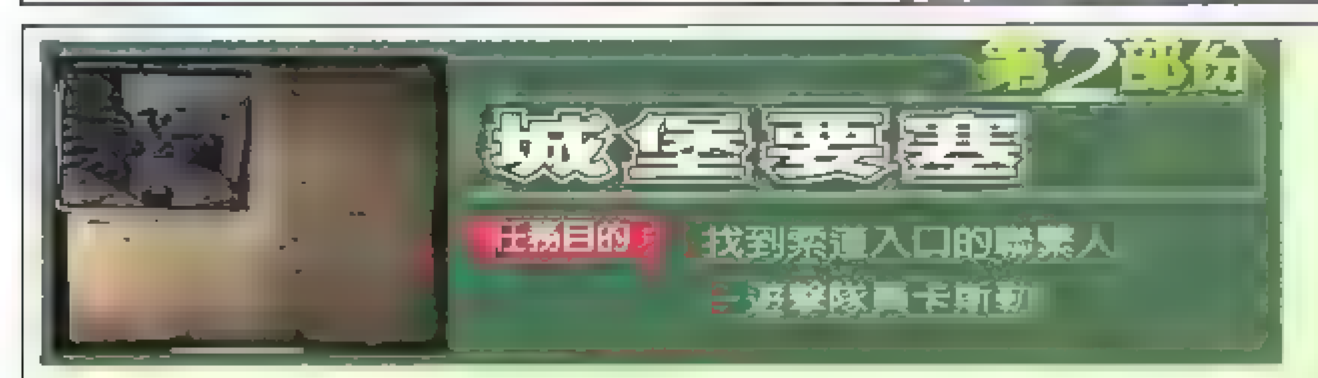
打開門進入屋子，小心前面的窟窿，下面有許多的德國兵。幹掉屋子內的德國軍官，然後再通過地板的窟窿幹掉下面的德國兵，並跳到下一層。身後的牆壁可以破壞，裏面是一處秘密地點，其中還有寶物。出來之後打開正對著秘密地點的門，則進入了古堡的大廳。

幹掉走廊上的德國兵，往前向右拐入另一走廊，幹掉從屋子內出來的德國兵。在這個走廊的左右各有一個門，先打開左側的門，進入房間，消滅屋內的敵人。然後將門後的壁燈扶正，壁爐旁的暗門隨即打開，這裏又是一處秘密地點，進入密室拿到寶物。接著進入走廊打開右側的門，進入房間，幹掉屋內的敵人，將牆壁上的納粹首領畫像破壞，又可以發現一處秘密地點，拿到其中的寶物。



接下來打開房間的另一扇門，進入走廊，旁邊的門是通往剛才的大廳走廊的，可以不去管它。向前走，拐過彎後按動牆上的機關，在機關旁的暗門會打開，在這裏發現最後一處秘密地點並可以拿到金杯。從房間出來後繼續沿著走廊前進。拐過彎有兩扇門，打開左面的一扇，進入房間，這裏有食物和武器可以補充。出來後進入旁邊的門，本關即結束。





在本關開始地點的右手有一扇門，進入後右側是一鐵門，裏面全是武器和急救包！不過此時打不開（別著急，待會還會再回來）。往裏走幹掉裏面的德國軍官，然後挪開身後牆上的德國軍人畫像，扳動裏面的機關，接著打爛壁爐上方的德國軍旗，露出一處寶藏，將椅子放在壁爐前，然後站到椅子上並跳起可以拿到裏面的兩塊黃金。拿到黃金後就走出這間屋子，幹掉下面大廳中的敵人，走到樓下。樓下的屋子內只有急救包和武器。

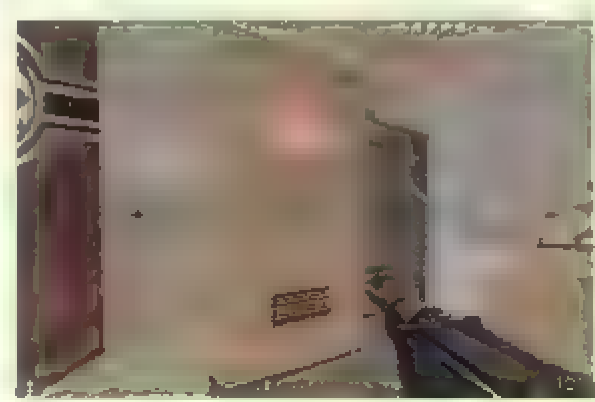


沿著通道繼續向前走，過道橋上有兩個德國兵，幹掉他們才能繼續向前走。前面又是一座旋轉樓梯，上到頂層打開門即可進入院子。幹掉院子內和身後塔樓上的德國兵之後，進入對面門口亮著紅燈的屋子。

屋子內的走廊左側有一扇門，打開後發現，這就是在出發地的那扇打不開的門（準備補充補充裝備吧）。回來後繼續向前，來到過道橋這裏，幹掉對面箱子旁的德國軍官，接著進入對面的屋子，幹掉裏面的德國兵，扳動屋內機器上的黃色開關，回到出發地右手的那間屋子內，進入剛才全是武器和急救包的屋子，補充生命力和武器。

回到院子中，走廣場下面的那個門，幹掉裏面的德國兵。向裏走右手是一過道，通道左側有一扇門，打開後發現屋子裏什麼也沒有。然後打開屋子的另一扇門來到樓梯口，沿著樓梯向下走，來到樓梯下面的拐角。

此處向左是走廊，向右是一扇門，門裏有德國兵的聲音。打開門之後才發現裏面竟然是個醉鬼！幹掉他。接著來到靠近門口的兩隻酒罐的中間，按動柱子上的機關，屋內最裏面的酒櫃就會向後退，露出一處秘密地點。進入後可以拿到一瓶酒。出了這個酒窖，向前進入走廊，拐過彎就是大廳，幹掉大廳內的所有敵人，沿著通道向前走。這裏有一處打開的鐵吊門。德國兵很多，努力幹掉之後，別忘記存檔！



消滅他們之後，進入一個通道，通道右面有一處士兵宿舍，裏面有武器，往前是一個樓梯，可以上樓，再往前是一彈藥庫，裏面有急救包和武器。左手是一間會議室，進入後破壞掉對面牆上的地圖，露出一處與牆壁顏色不同的區域，將其破壞可以找到一處秘密地點和寶物。

打開會議室右面的另門，前面出現一處亮著紅燈的吊門，左手還有一扇

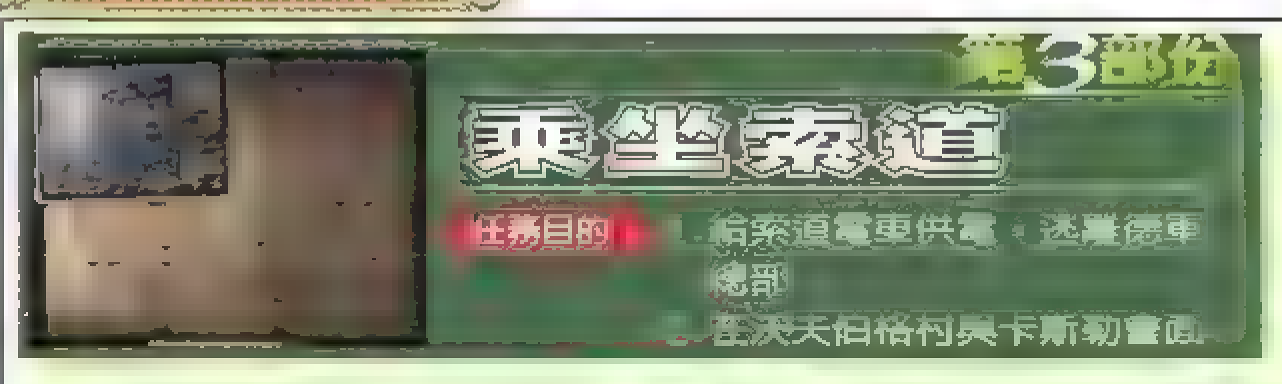


門，不過打不開。打開亮著紅燈的吊門，引爆屋內的油桶，炸破牆壁，露出一間密室，這裏又是一處秘密地點，屋內有寶物。從屋內出來，上樓。打開鐵吊門，向前走，來到大廳的大桌旁，幹掉出現的德國兵，並從桌子旁邊的大門出去。德國兵竟然也是從這扇門進來的！

出了門沿著過道走，打開前面的大門，幹掉門口的德國兵，再使用門口的機槍幹掉樓下和對面橋上的德國兵。使用機槍的感覺是很爽的，只可惜不能隨身攜帶-_-。然後向下走，這下面有兩間屋子，只有武器和急救包。

在這之後，回到大廳，幹掉出現的德國兵，然後再沿著從樓梯口下來到酒窖的路返回。注意消滅隨時出現的德國兵，最後來到院子中。經過一番激戰，幹掉院子內的德國兵。要注意院子墜落的後面，這裏會藏著一名德國兵。這時旋轉樓梯旁邊的大門已經打開，向前經過吊橋進入對面的建築，然後打開右手的大門，進入後向裏走拐過彎即可過關。

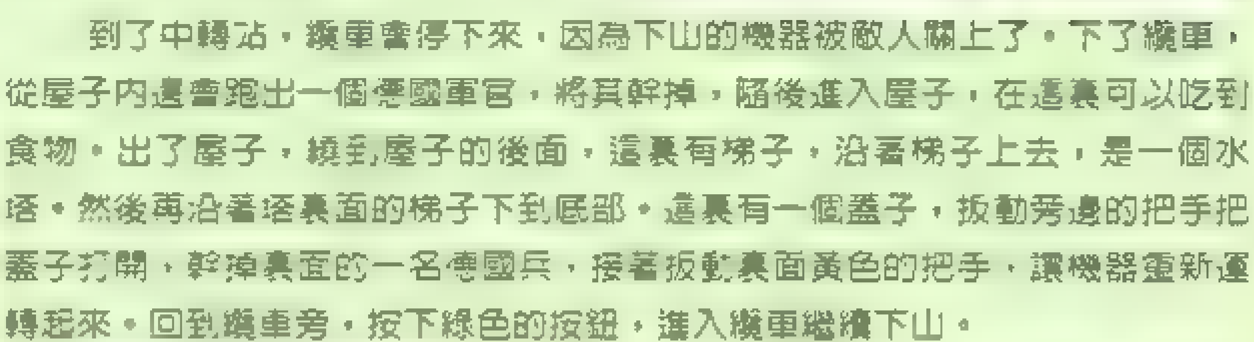




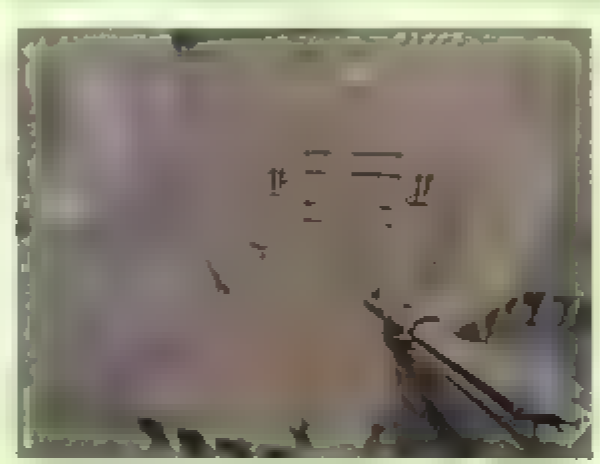
從開始地點向前，打開右側的門，屋內有武器和食物。沿著通道繼續向前，打開通道盡頭的大門，消滅這裏的德國兵。這裏是纜車的上車站，外面就是懸崖。車站裏面有一扇小門，進去後向裏走，下臺階進入機房重地。幹掉這裏的兩名德國兵，然後扳動機器上的把手，使纜車重新運行起來。在這裏還有武器和急救包。

出了機房重地，等候纜車從山下行駛上來。不過纜車上還有兩名德國兵，幹掉他們之後，按動纜車旁的綠色按鈕，然後迅速進入纜車，隨之一起下山。前面是一處中轉站，在纜車下山的過程中隨時有德國兵會出來向你射擊，你只需用步槍一一將其消滅就可以了。





到了中轉站，纜車會停下來，因為下山的機器被敵人關上了。下了纜車，從屋子內還會跑出一個德國軍官，將其幹掉，隨後進入屋子，在這裏可以吃到食物。出了屋子，繞到屋子的後面，這裏有梯子，沿著梯子上去，是一個水塔。然後再沿着塔裏面的梯子下到底部。這裏有一個蓋子，扳動旁邊的把手把蓋子打開，幹掉裏面的一名德國兵，接著扳動裏面黃色的把手，讓機器重新運轉起來。回到纜車旁，按下綠色的按鈕，進入纜車繼續下山。



下一站就到了山下，這裏的情況和剛才一樣，也有德國兵駐守；他們會向你射擊，用步槍將他們幹掉之後，等纜車停穩之後再到站臺上。接著打開通向車站內部的門，幹掉通道上的兩名德國兵與鐵籠內的德國兵。走到通道的拐角，沿着梯子上去，打開前方的門，進屋拿到武器和急救包。

出來後跳到鐵籠子上面，破壞通風口的鐵欄，蹲著進入通風口。沿著通道一直走到另一出口，破壞掉鐵欄後衝出，消滅大廳內的三名德國兵。然後打開鐵門，幹掉旁邊大廳的德國兵。這時會出現一個動畫，結束後你可以在這裏轉轉，補充彈藥。從打開的大門進入一間屋子，遇到卡斯勒後過關。千萬不要殺紅了眼，敵我不分！







本關的開始地點在一間屋子內。出了屋子下樓梯見到卡斯勒，他按動機關將書櫃移動，露出一條通道。進入通道向前走，然後上樓梯，上去後看到屏風後面的德國軍人，將他們幹掉之後，再幹掉從屋外進來的德國兵和樓上出現的德國兵。搞定這些之後，拿起把椅子放到挨著二樓通道的桌子上，然後跳到桌子上再上到椅子上，最後跳到二樓的通道上。



沿著通道向裏面走，拐過兩個彎後進入左手最裏面的門，裏面有一挺機槍和一個機槍手。幹掉機槍手之後，再操縱機槍幹掉對面那些聽到槍聲跑出來的德國兵。再回到通道中，沿著通道走，下樓打開門就進入了院子。從剛才許多德國兵出現的地方向右拐進入一條很窄的通道，通道往前是一扇鐵柵欄門，現在是打不開的。

往回一點有一條向右拐的路，往裏走前方出現一組德軍巡邏隊（最好用刀子幹掉他們，以免驚動其他的德國兵－尤其是旁邊塔樓上的狙擊兵）。幹掉這夥人之後，再來幹掉塔樓上的狙擊兵。向旁邊塔樓上扔一顆手榴彈，一定要等手榴彈響過三聲之後再扔出，否則塔樓上的狙擊兵會將手榴彈扔出來。



炸死狙擊兵之後，其他的德國兵也驚動了，兩名德國兵會出現在塔樓的下方，幹掉他們之後，從旁邊的屋子內會走出一個人；千萬不要殺死他，他可是自己人！他會帶你進入屋子，屋子裏有食物可以吃，然後他會帶你到裏面的一間屋子，裏面有一把“斯登”衝鋒槍和一件夾克以及若干子彈。（這種衝鋒槍是消聲的，要善加利用！）拿到這些裝備之後，他會打開對面的一扇門讓你出去。

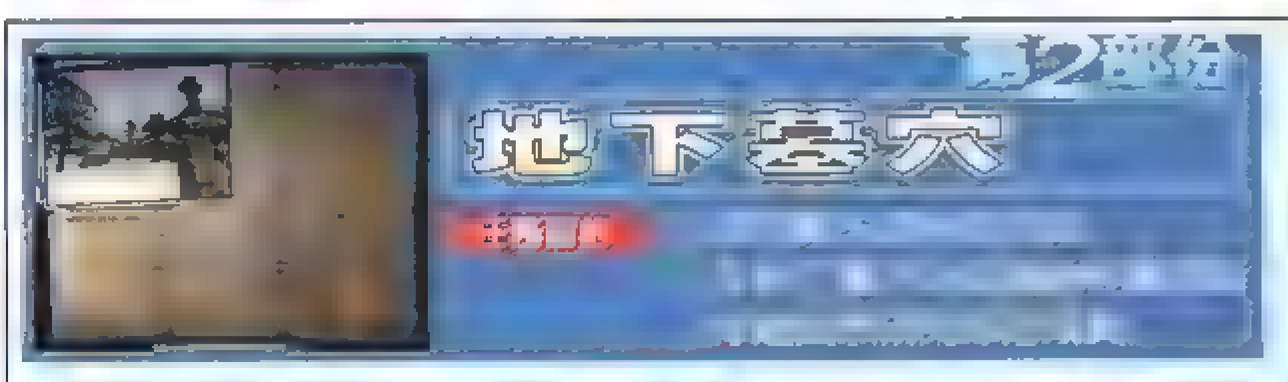
出來後向左邊走，然後向右拐上一個臺階，繼續向前走。走出建築之後向左拐，可以看到左面的圍欄有一處缺口，從此處跳到下面之後，蹲身從下面的孔洞中鑽過去。然後一直向前，進入前面的屋子中。屋子內有一個女傭，不要傷害她。在屋內有食物和啤酒可以享用。出了屋子之後向右拐，幹掉臺階上的德國兵。



一直向前沿著狹窄的道路走，來到一座建築的後院。在這裏，有一個狙擊手躲在右面的天窗內。從房屋大門旁的排水管可以上到房頂，然後沿著屋簷可以走到狙擊兵所在的天窗，將其幹掉。沿著屋簷走，可以從天窗進入屋內，並拿到一些武器。

看過這些屋子之後，再回到剛才的臺階上，幹掉出現的德國兵。這回沿著向右的路走。向前走到一處後花園，幹掉這裏的二名德國兵，然後打開右邊的一扇門，向前進入右面的屋子內，幹掉裏面兩名德國軍官，並在屋內等著幹掉跑進來的德國兵。然後走出屋子向右拐打開門，走出這個酒窖。

出酒窖後向左拐，幹掉前面院子中的四名德國兵，然後向裏走進一個小院子，就可以看見一個小石屋，繞到石屋的後面可以拿到定時炸彈。然後再回到石屋的前面，打開石屋大門的石壁，進入後即可過關。





本關在地下。從開始的地方向前走到一個大廳，從地上窟窿可以看到下面的德國兵正在與復活的僵屍搏鬥。先不要去管他們，等分出勝負之後再去幹掉獲得勝利的一方，這就叫螳螂捕蟬、黃雀在後！幹掉下面的敵人之後，從窟窿跳下去，在這裏可以補充武器和體力。

沿著通道走，拐過一個彎，下了臺階後到達另一間大廳。幹掉這裏的兩個僵屍後，再往前到了一處斷掉的地板。跳過去之後，打爛牆壁，進入屋內並幹掉復活的兩個僵屍，扳動牆上的機關，接下來再跳回另一邊，按下牆上的按鈕，這樣下一層地上的地刺都不見了。

跳下去後，幹掉出現的二個僵屍，然後沿著通道走，進入一個石屋，在這裏幹掉兩個復活的僵屍，然後扳動大門旁的機關打開大門。出大門後沿著旋轉樓梯上至頂層，打開門一直向前走進入一個雙層的大廳，進入大廳後，



前面的地面會突然斷裂，掉到樓下後，幹掉出現的四個僵屍，然後進入漆黑的通道，拐過彎可以看見前面的屋子，幹掉兩個德國兵之後進入屋子。

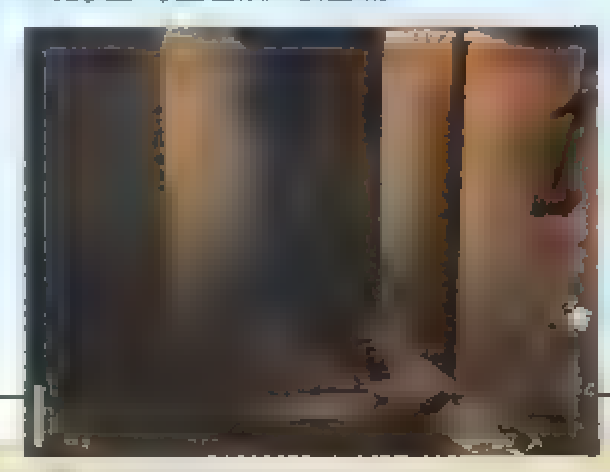
這時會從房頂下來兩個僵屍，消滅之。再破壞掉兩邊的牆壁，其中一邊的洞穴內有武器和急救包，另一邊則會出現兩個僵屍！幹掉這兩個僵屍之後，進入僵屍所在的洞穴，並沿著土坡向上走。上去之後，走下一層臺階，幹掉對面臺階上的一個僵屍，然後上到對面的臺



階，進入裏面的屋子再幹掉屋內的一個僵屍（這間屋內有急救包）。

按原路返回進入大廳的第二層，幹掉從天而降的僵屍之後，向前走出大廳。這時你會聽到槍聲，沿著通道走進入一個稍小一點的大廳之後，你會看見一群德國兵從一石門逃掉，然後就是你的去路被封死，同時進來的門也被鎖上。

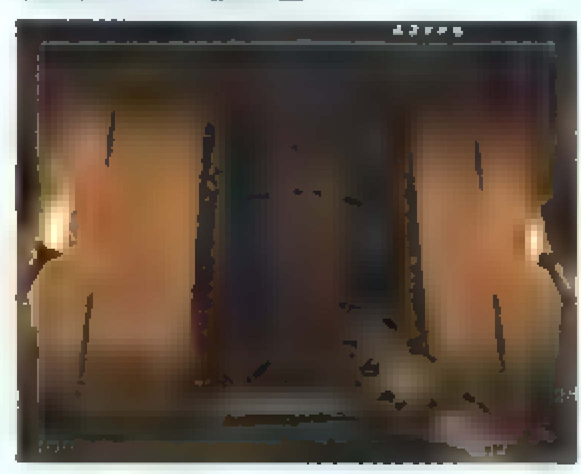
緊接著僵屍出現了，先出現三個，幹掉它們之後，從火堆中會出現一個會噴火的僵屍，用狙擊槍幹掉它之後，又會出現一個僵屍，再將其幹掉。進入最後一個僵屍所藏身的洞穴中，扳動裏面的機關，打開兩扇鐵門和剛才德國兵逃走的那扇石門。從打開的石門出去即可過關。





第3部份 教堂地下室

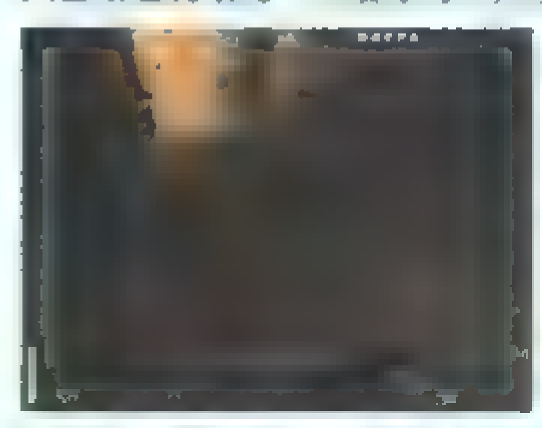
本關開始，前面即出現一個德國兵和一個僵屍，等那個僵屍將德國兵殺死之後，再幹掉那個僵屍。沿著通道向前走，拐過彎就可以看到前面通道中的德國兵和僵屍，將他們全部殺死之後，進入大廳，這裏有武器和急救包。



繼續向前走，進入前面的通道。通道的盡頭右側的大門是無法打開的，只有向左的一條通道可以前進。沿著左邊的通道上樓梯，幹掉出現的兩個僵屍，再往前又會出現幾個德國兵和幾個僵屍，其中還有一個會噴火的僵屍。

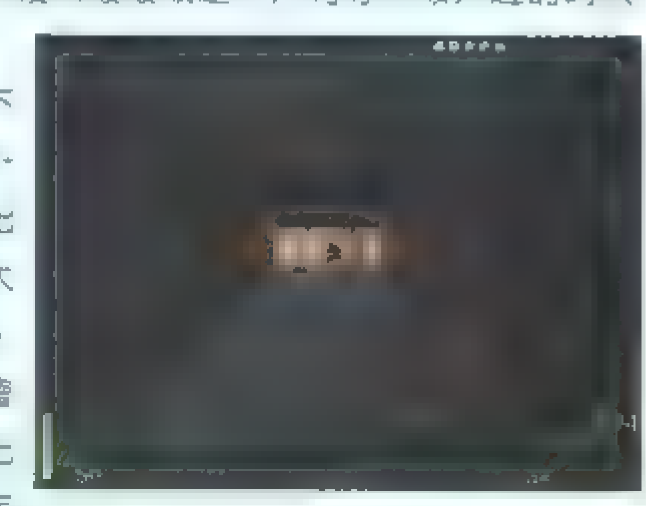
將他們全部幹掉之後，沿著通道來到一個[illegible]的大廳，將左側牆壁上的一個十字型石碑破壞，石碑落地後會將地面砸出一個大洞，這裏是一處秘密地點，下到洞裏面，拿到武器和急救包，再打開密室的大門出來上樓梯沿著通道回到剛才的大廳。

進入旁邊的大廳，直走向前，扳動牆上的機關，這之後會出現三個僵屍，幹掉它們之後會自動返回，下了樓梯之後發現剛才的機關已經將這裏的石門打開，從這裏進去，沿著通道往前，打開一扇門進入一個地穴中，進入地穴後進來的大門立刻關閉，同時從地底鑽出四個僵屍，幹掉它們之後前面的門才會被打開，裏面出現德國兵和僵屍搏鬥的場面，不過最終德國兵會被僵屍殺死，然後你再幹掉那些僵屍，進入前面的屋子內。



進門後前方有一個石柱，石柱的左右和後面分別有一個洞穴，洞穴內有機關，只有將三個機關都扳動，中間的石柱才會降下，你才能踩著石柱並且隨之一起升到上面一層。左面的洞穴有一個大坑，跳過之後進去扳動機關時要立刻返回，否則會被兩旁的岩石給夾死。右面的洞穴的地上有三個凸起的石塊，踩到任何一塊都會被巨大的圓鋸給切成碎片。石柱後面的洞穴中有一個帶釘子的木板，會突然從天而降，然後再緩緩收起，只有等木板升起的時候通過才能安全進出。

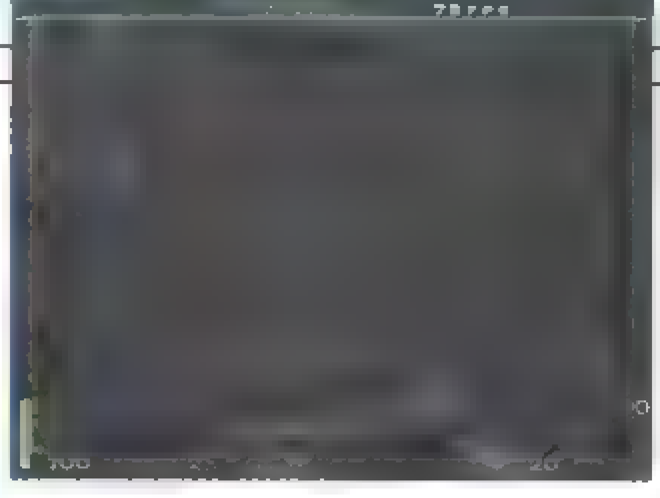
全部的機關扳動後，石柱降了下來，跳到上面然後等石柱升起直到二樓之後，跳到上一層的樓板上，幹掉出現的兩個僵屍，然後從大門走進一個大廳。從廳裏面的石桌上拿到一個寶物，之後會出現兩個僵屍，幹掉它們之後會出現地震，地震過後地面會破裂，露出下面一層的地穴。跳到下面後打開門走進去即可過關。



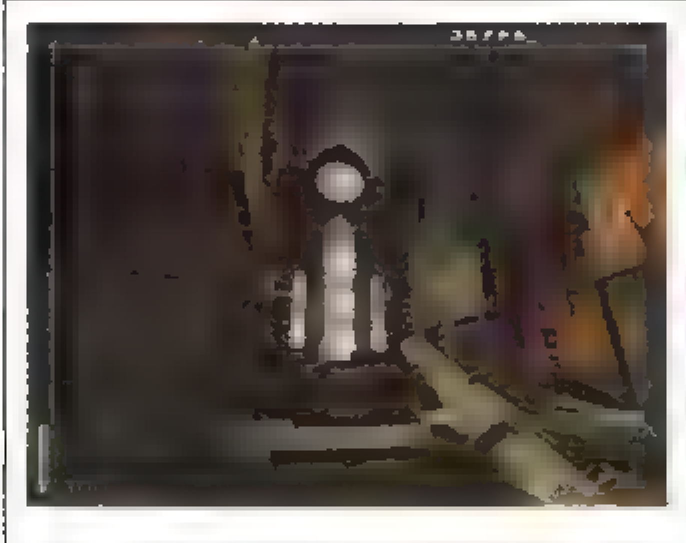


第4部份 污染的教堂

向前走，鑽過牆上的窟窿進入一個廳，這裏有武器和急救包，同時聽到前面的大廳中傳來交談聲。跑過去後將那個大廳中的兩個德國兵和一名女納粹幹掉，然後四處轉轉補充彈藥和生命力。



打開鐵門，沿著通道來到另一扇門前，打開後幹掉大廳內的德國兵。然後走到中間的大廳從右手的臺階上去，幹掉上面的兩個德國女納粹。將關閉的鐵柵欄門旁的機關扳動，打開鐵柵欄門。沿著門內的通道向前走前面出現兩扇大門，扳動旁邊的機關，將左手的鐵柵欄門打開，進去打開裏面的一扇門，即可進入教堂的主廳。



在教堂的主廳裏藏著四名德國女納粹，要使用閃躲騰挪的功夫來與她們周旋，並將她們全部幹掉（與進來的那扇門一牆之隔的大門那裏有武器和急救包）。從主廳一角的開著的門進去，可以上到大桌子所在的臺子上。幹掉從旁邊屋内出現的女納粹之後，進入那間屋内，從梯子上去，這裏要小心有女納粹從樓上樓下扔手榴彈，要利用空隙從梯子上去，然後幹掉那個女納粹。

上到二樓（這間屋子内有急救包），打開前面的門。先不要急著出去，在門口守好，等對面的門打開後將出現的兩個女納粹幹掉，接著探出身子將對面門旁的木臺上的女納粹幹掉。然後跳到木臺上，再跳到對面的二樓，這裏是一處秘密地點，打開門進去拿到寶物和武器以及急救包。接著再回到木臺上，從大門出去後打開左手的大門，幹掉對面樓梯口站崗的女納粹。

沿著旋轉樓梯下樓，走到底層時要小心在樓梯後面埋伏的女納粹，可以先扔一顆手榴彈，等她出來後再用槍將其幹掉，運氣好時也可能直接將那個女納粹炸死。在樓梯的門口外面也有一個女納粹，幹掉她之後走到樓梯口外，然後幹掉鐵柵欄門後的一個女納粹（可以用手榴彈炸死她）。

幹掉女納粹之後扳動機關打開鐵柵欄門，接著打開另一扇門，進入一個大廳。在這個廳中有四個女納粹，聽到槍聲她們會一窩蜂地衝出來，對付她們沒有什麼特別有效的方法，只能是繼續使用你的閃躲騰挪，並利用建築的掩護與她們周旋，將其消滅。幹掉四名女納粹後，在大廳内可以獲得武器和急救包，還有防護裝甲。破壞大廳對面的大門上的門閂，打開門，進入裏面的通道即可過關。





本關開始出現在通道中，前面是門。向前走地面突然破裂，會掉入地下的密室中。密室中有大量的武器彈藥，還有急救包，如果有需要的話可以在此補充，然後從一個的破洞中出去。



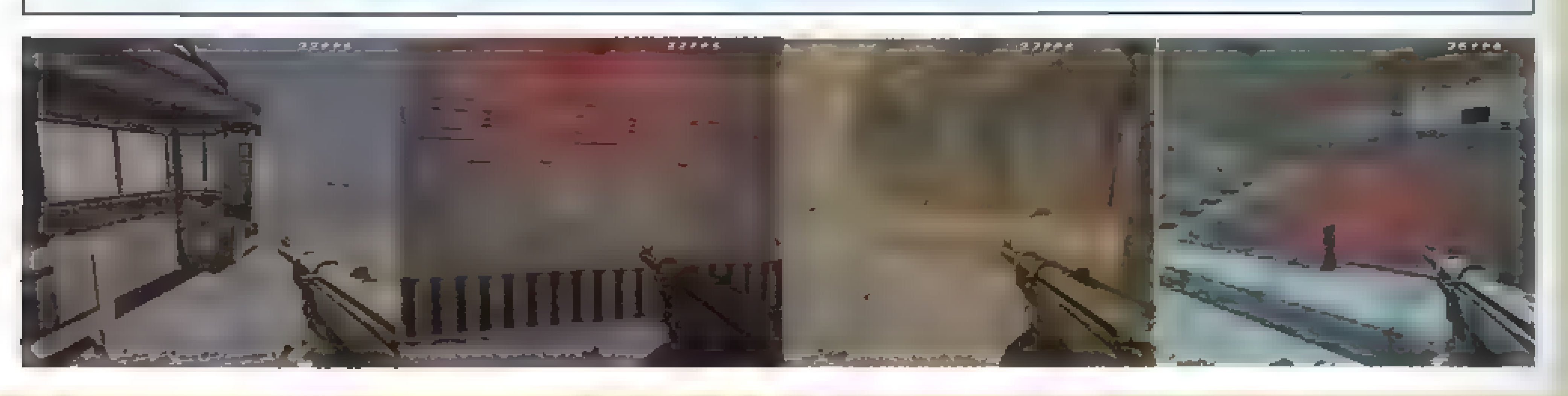
進入教堂後面的院子中，在院子中轉了一圈之後，從地底下會鑽出許多的僵屍，當然這些還不算什麼，從教堂旁邊的院中會走出一個龐然大物，黑乎乎的，它會釋放出飛魂來攻擊你，所以一定要小心對付。等僵屍出現後，可以回到密室的洞口處，利用地形掩護將走過來的僵屍一一幹掉。



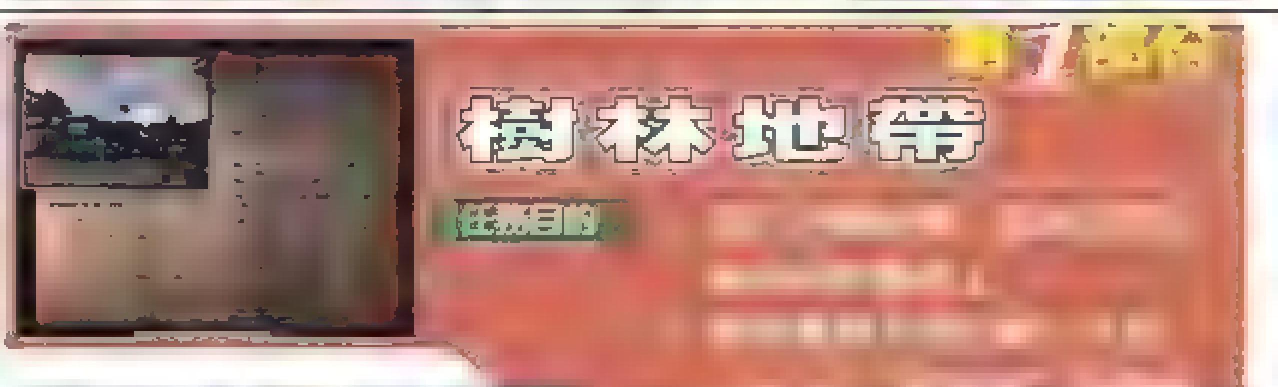


同樣，那個怪物也會過來攻擊你，但是破牆會阻擋其靠近你，所以它會呆在院子中。這樣就需要出去開上幾槍或者扔幾顆手榴彈，然後再回到洞口處，如果怪物放出飛魂的話就要進入密室躲一躲，如此反復幾次，怪物就會被消滅。

等怪物一死，還會出現幾個僵屍，不過現在它們已經不算什麼了，衝進院子中將它們幹掉，然後進入怪物出現的那個石屋即可過關。



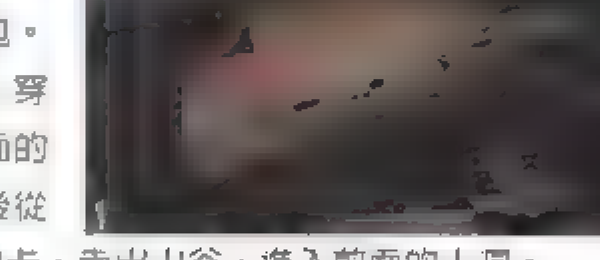
任務3 復仇武器





終於回到了地面。本關的關鍵之處是不能驚動敵人，讓警報響起。"斯登"衝鋒槍可以派上用場了。本關開始是在一處山谷中，沿著山谷往前走，翻過一個山坡前面出現一座房屋，在屋子旁有巡邏兵。悄悄地摸過去，然後用刀刺死那名巡邏兵，然後再用"斯登"衝鋒槍幹掉屋內的軍官，再幹掉屋子後面的德國兵。這幾步要做得乾淨俐落，不能讓德國兵有開槍的機會，否則任務會失敗！





搞定這裏，穿過旁邊的小湖到達對岸可以拿到武器和急救包。然後返回繼續沿著山谷往裏走。穿過山谷又是一間小屋，幹掉裏面的一個軍官，然後等卡車駛過之後從前面哨卡旁的山谷穿過，繞過哨卡，走出山谷，進入前面的山洞。

在前面的洞口有兩個德國兵，不要去驚動他們！山洞中有一亮著紅燈的地方，在那裏有一扇門。走過去打開門，沿著裏面的通道走到盡頭，然後從梯子爬上地面。這裏已經進入德軍基地了。

沿著一旁的山谷繼續向前走，走出山谷來到一個野戰工事旁，在這裏有一個機槍手和軍官。等軍官與機槍手交談完走開之後，先用"斯登"衝鋒槍幹掉機槍手，然後再用刀刺死軍官。從這個工事往山谷裏走，可以拿到任務所需要的無聲狙擊槍，這可是最關鍵的！

拿到槍之後，回來將工事旁瞭望塔上的狙擊兵幹掉，再將山洞口的兩個德國兵及旁邊營地大門口的德國兵和屋子內的軍官幹掉。接著打開營地的大門，進門後幹掉營地內水塔上的狙擊兵和卡車旁物資站上的德國兵，再進入前面大門旁的屋子內，將屋內的軍官殺死。

出了屋子之後，打開裏圈營地的大門，然後進入左面的屋子內，將屋內的軍官殺死，走出屋子。來到這間屋子旁放著幾個大木箱的地方，在這裏有一根電纜連接著這間屋子和旁邊的一間倉庫。先跳到箱子上，然後再跳上電纜，走到倉庫的房頂，然後從倉庫的天窗進入倉庫，這裏是一處秘密地點。

將倉庫內的氣罐引爆炸壞在其旁邊的箱子，露出了一件寶物，拿到寶物及屋內其他的物品後，從倉庫的小門出來並走出裏圈的營地，然後跑到卡車那裏即可過關（註：此關最後洞口那個德國兵千萬不能殺他，因為他要給你開山洞大門，也不能驚動他，因為只要他從屋裏出來就不會回去，那時你只好重來，所以一定要小心）。



本關開始是在卡車上。打開卡車後部的擋板，幹掉從木箱後面走出來的德軍技術人員，然後再幹掉前面臺子上的德國兵和技術人員以及頭頂屋樑上的德國兵。幹掉這些敵人後，跑到臺子上警報器的開關那裏關掉警報，從旁邊的通道進入。

往前走有一個帶紅"十"字的大門，打開門進去後幹掉屋子內的兩個德國兵。再守在門口幹掉跑過來的兩個德國兵。從這間屋子內的牆上可以拿到



急救包。走出這間屋子向右拐沿著通道繼續向前，來到電梯那裏。按牆上的按鈕，等電梯下來。扳動電梯裏的把手隨電梯一起到下一層。

等電梯停穩之後，走出電梯進入倉庫，幹掉這裏的德國兵和一個技術人員，然後扳動技術人員面前的把手，再跳上軌道上的小車，隨之一起進入山洞中。拐過一個彎，前方出現一座小橋，在橋的兩頭各有一個德國兵，幹掉他們之後，再回到車上繼續向前走。

走了一段之後，前方出現一個大廳，一個技術人員正在操控機器。幹掉他之後，等著隨電梯下來的兩個德國兵，將他們幹掉後進入電梯，並隨電梯一起去上面一層，引爆對面三個技術人員身旁的罐子將那三個人炸死。走出電梯從左邊拿到急救包，然後從右邊的梯子上去，幹掉站在門口的守衛。打開門將屋內的技術人員全部幹掉。接著再打開裏面的門，幹掉屋內的德國兵和技術人員。這裏就是主控制室！按動控制臺上的一個紅色按鈕，V2導彈爆炸了，整個地下工事都搖晃起來。接下來就要撤離此地了。

從原路返回，回到剛才的電梯間，可是電梯卻掉了下去，進來的路被封死了。不過沒關係，剛才的爆炸使電梯間的大門變了形，現在剛好可以從縫隙中通過。發現這條“生路”，立刻跑到大門口，卻看到外面已經出現了許多敵人！

經過一番激戰，幹掉外面的敵人之後，衝出電梯間，跑進對面的通道。進入通道後拐過一個彎，前方出現三個德國兵，幹掉他們之後繼續往前。再拐過一個彎，幹掉前面的兩個德國兵之後繼續往前。到了樓梯口再幹掉一個德國兵之後，走到下面一層，繼續沿著通道往前走。

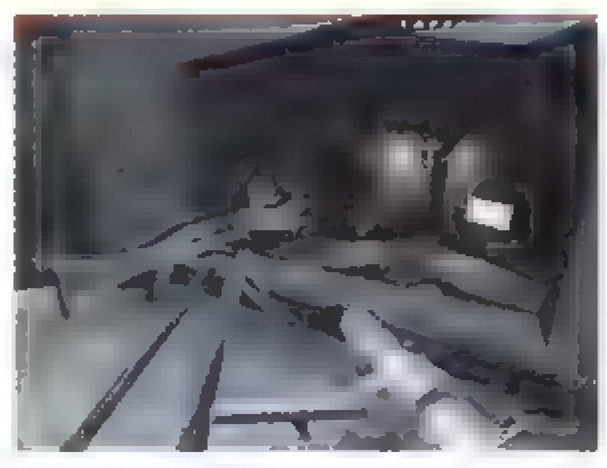
在一座破橋那裏幹掉守橋的守衛後迅速通過大橋，等通過之後，大橋也



斷裂掉了下去。再往前進入一間操作間。幹掉這裏的德國兵之後，繼續沿著通道往前走。走出操作間拐過一道彎之後打開前方的門，出去後發現這裏就是剛才下車的地方。

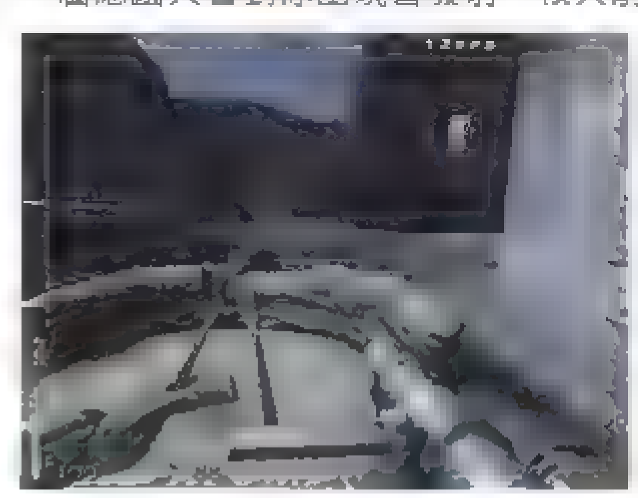
就在此時，從旁邊的大門中衝出一個德國兵，將其幹掉之後再幹掉車庫這裏出現的敵人，然後進入他出來的屋子，再幹掉屋內的敵人。接著上樓梯打開上一層的大門，出去後進入第二層。沿著通道向前走到頭，將通風口的護欄破壞，進入通風口即可過關。





本關從通風管道內開始。往前走到通風口，打爛圍欄，幹掉出現的德國兵。接著從通風管道出來下到地面，往右邊的敵軍堡壘的方向走。剛走過橋，從橋頭的屋子和對面的堡壘中會各出來一名德國兵（幹掉這兩個敵人之後，可以到橋頭的屋子中拿急救包）。然後從德國兵出來的大門進入堡壘中。從屋內的梯子可以上到堡壘的第二層，那裏有一挺機槍。使用機槍幹掉從基地裏面蜂擁而出的敵軍士兵，然後從堡壘中出來，向基地裏面前進。

進入基地必須穿過一個很寬的通道。在通道內，首先要幹掉探照燈對面牆上的狙擊兵，然後走出坑道。再幹掉左前方營房門口的兩個德國兵，其中一個德國兵看到你出現會發射一枚火箭彈，注意閃躲。幹掉這兩個人之後，



立刻跑進左前方的營房中，然後來到營房的另一頭，透過窗戶將外面機槍旁的德國兵幹掉。接著朝向機槍所指的方向，將趕來的敵人全部殺死。

清除營房外空地上的敵人後，沿著基地的路向裏走。在機槍對面有一間營房，進入幹掉裏面的兩個敵人，可以從桌子上拿到急救包。出了

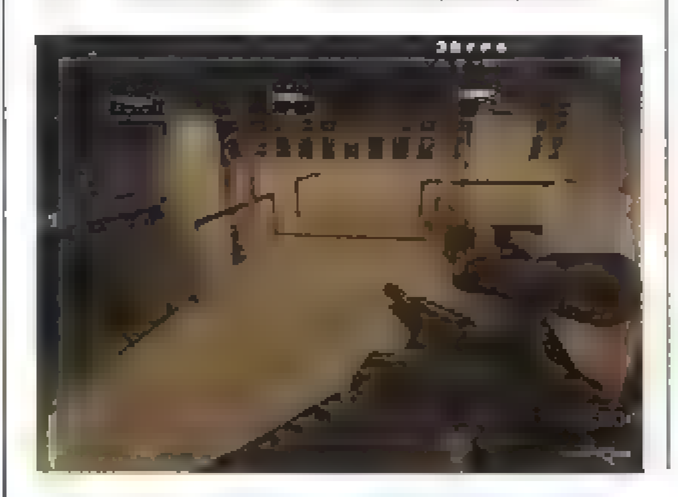


這間營房，向左拐繼續向基地內走。再往前就是樓梯。幹掉樓梯上和旁邊牆上的德國兵之後，就可以從樓梯上到基地的上層建築。

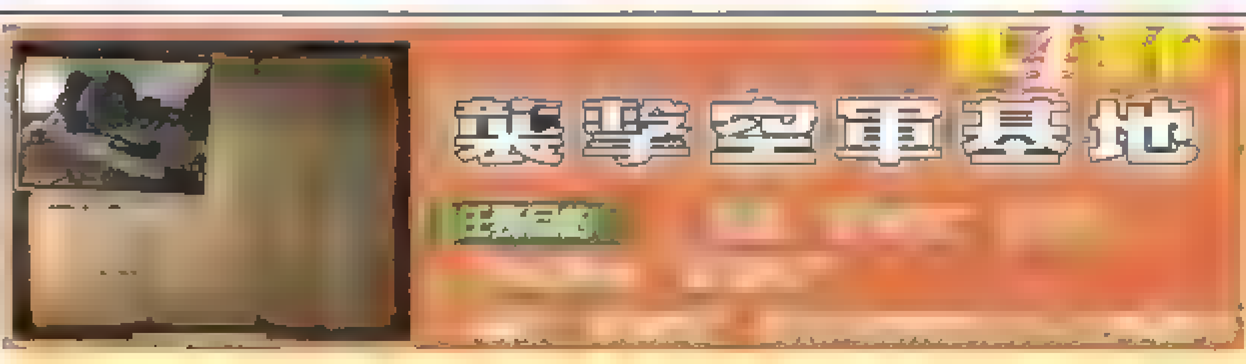
打開最外面的一扇門進入房間發現什麼也沒有，只是在地方上有一個蓋子，破壞掉之後露出下面的通風管道。進入後沿著管道走進一間屋子，這裏是一處秘密地點，有許多的武器彈藥補充。拿到武器之後，幹掉門口的守衛，走出這間屋子進入對面的屋子，拿到定時炸彈之後向外走。



沿著通道走到樓梯口，向樓上扔一顆手榴彈，然後用衝鋒槍幹掉出現的三個德國兵。接著繼續沿著通道走到有三個門的地方。首先打開左面的門，裏面有食物可以食用。然後打開右面的門將門外的德國兵全部幹掉，打開對面屋子的門進屋拿到寶物，接著再打開另一扇門將裏面的德國兵幹掉。完成這些後再回到有三個門的地方。



打開最遠的那扇門，出門過橋走到對面的雷達旁邊。在雷達室裏放置定時炸彈，然後走遠等炸彈爆炸將雷達炸毀；爆炸聲會將另一間屋內的兩個德國兵驚動，他們會跑出屋子，將他們幹掉之後可以進入屋子。接著進入裏面的雷達控制室，從裏面的梯子走到樓下，幹掉兩個在此的德國兵，再打開地上的蓋子，關閉裏面的閥門，將儀器停掉。然後從旁邊的門進入裏面的機房，再打開裏面的門進去後過關。



本關開始，從通道中出來，進入德軍的飛機實驗基地。在山上用狙擊步槍將離你最近的塔樓上的軍官和士兵幹掉，然後再將飛行跑道上的德國兵逐個射殺。在你快將敵人全部幹掉的時候，從機場的另一端開過來一輛卡車，最後停在飛行跑道上，從車上下來幾名德國兵，再將這些人幹掉後，就可以進入機場了。

在塔樓底部有一個天窗，打開後進入裏面的屋子，拿到武器彈藥後開門出去。幹掉外面屋子的一個德國兵，然後再打開外面屋子的門，把屋外機庫裏的敵人吸引過來並逐個幹掉。如果敵人不肯過來的話，只有衝入機庫將他們幹掉了。



清理完屋內的敵人，打開機庫的門，出去後幹掉門旁的德軍守衛。這時山谷裏面大門旁的塔樓上的敵人會按響警報，沒關係，這時已經沒有什麼敵人了。用狙擊步槍將那座塔樓上的敵人幹掉之後，首先跑到兩旁的機庫中看看，如果還有倖存的敵人就將其幹掉。

巡視完機庫，來到基地裏面的塔樓上，先關掉警報，然後再扳動把手打開關著的大門。等你從塔樓下來之後，敵人出現了，有從大門裏面跑出來的，也有從跑道那邊過來的，將他們幹掉之後就可以進入基地內部了。

敵人的基地是建築在大山上的。進入第一層機庫的大門，門口附近的木箱後面就會藏出一個德國兵，幹掉他之後還要解決這裏的兩個德國兵。接著登上樓梯，走到第二層的大門，進門後向右拐，走到盡頭是一扇打不開的門，旁邊是一條通道。向右拐穿過兩道門到達建築外部的鐵架。

這時，天空出現了空降兵，大概有7、8名，這些空降兵都攜帶著一種可以連發的步槍，威力很大，所以要小心對付。首先幹掉降落在鐵架上的一名空降兵，不要等他落地後才開槍，一定要讓他的"屍首"落地。幹掉這個人之後，再回到剛才無法打開的那扇門那裏，拿出剛才從空降兵那裏拿到的速射步槍，等著敵空降兵出現。

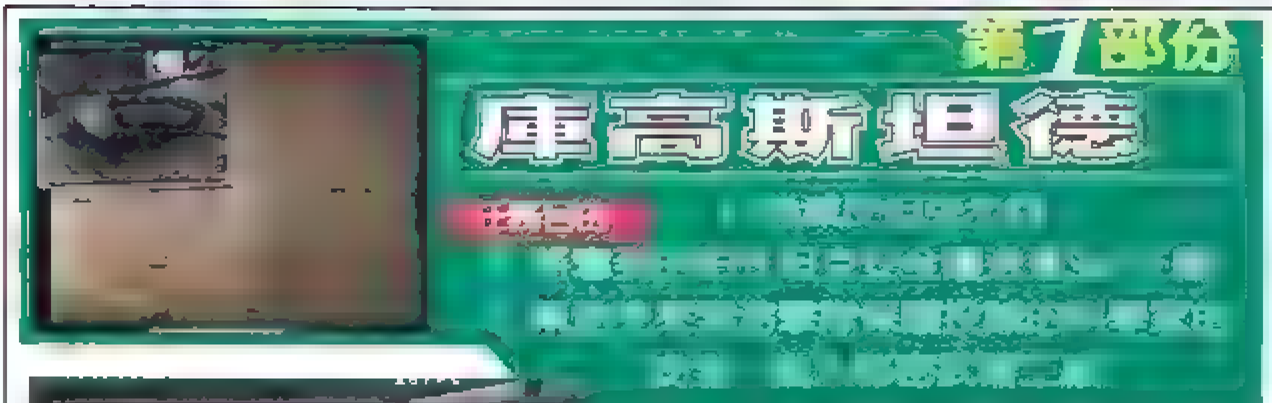
在敵人出現之前，你會聽見他們的腳步聲，而且是越來越近。等下面的門一打開，敵人一露身，立刻開槍直到將其打死，記住千萬不要給敵人開槍的機會！依預此法幹掉這些空降兵之後，再回到鐵架子那裏。通過梯子爬到最高一層，進入屋子，幹掉裏面的技術人員。然後轉動閥門，直至其轉不動為止。

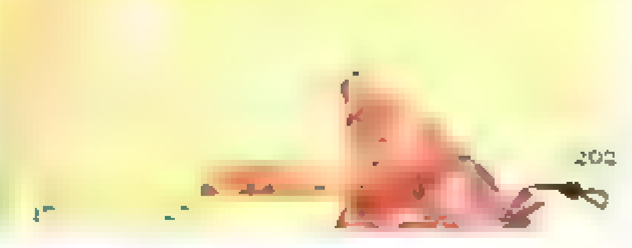
回到第二層的通道，一直向前走，打開門進入右邊的屋子。屋子裏面有一個德國兵，不要殺他！他會告訴你如何啟動飛機。在控制臺上有兩個把手，其中一個把手的指示燈已經變成綠色，扳動它之後，再進入旁邊的屋子裏，幹掉屋內的技術人員，等控制臺上的指示燈變成綠色之後將把手扳動。這時三名德國兵破門而入，不過此時你已經有了大威力的步槍，幹掉他們後來到剛才打不開的那扇門那裏，幹掉在這裏藏著的技術人員。



這時大門已經打開了，從樓梯上去進入另一間控制室，幹掉這裏的三名技術人員，按下控制臺上的紅色按鈕，通向飛機的大門打開了，走進大門即可過關。

任務4 致命的設計





這一關開始是巷戰。戰鬥一開始，我軍的坦克向前駛去，你要緊隨這輛坦克，別讓德國的反坦克步兵攻擊它。沿著大街往前走，拐過一個彎，前方的街道上和右前方的殘樓上會出現敵人。幹掉他們之後，從出現敵人的殘樓旁的小道進入。

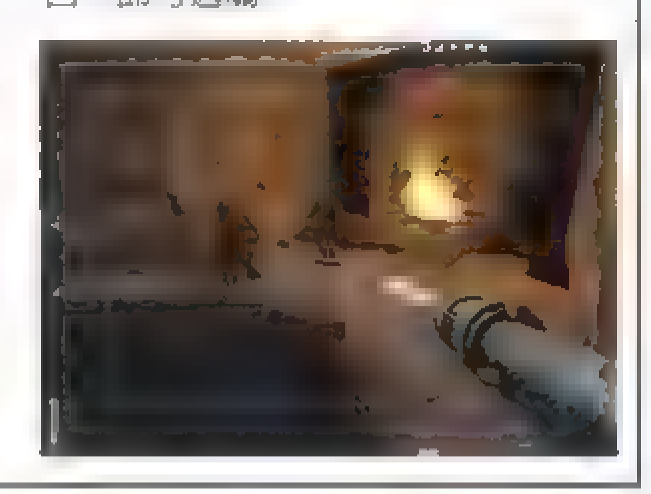
由小道進入這座殘樓的後院，上樓梯幹掉身後樓內的狙擊兵，接著幹掉從二樓大門出來的德國兵。進入二樓大門沿著通道走到狙擊手所在的屋子，沿原路返回時，樓梯口又出現一名狙擊手，幹掉他之後，走出建築到達街道上。這時我軍的坦克已經走到你的前方，並且用火炮炸死了街對面樓上的狙擊兵。

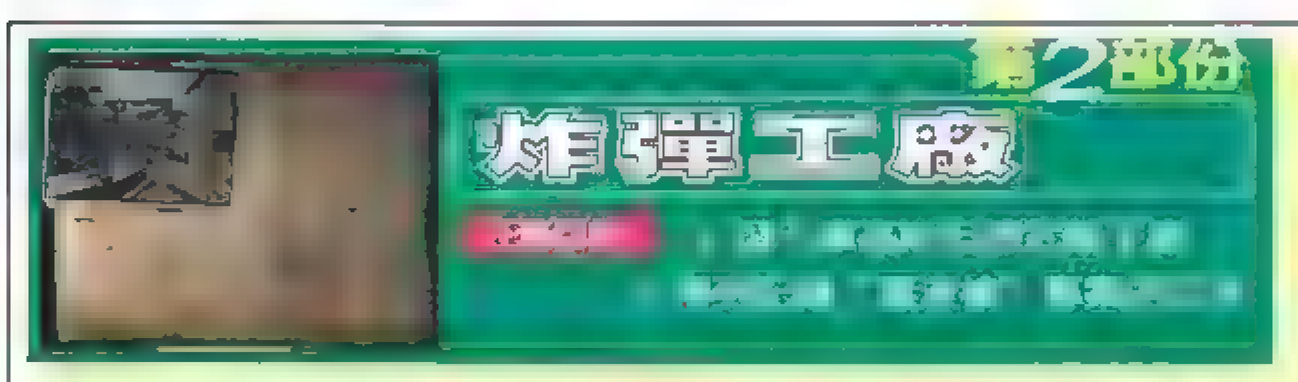
接著任務是去救科學家。往前走，幹掉一名德國兵後，從鐵絲網旁邊的鐵門進去，走到一個院子的門口。這時院子內會出現兩個德國兵，對面樓裏也有一名德國兵。幹掉他們後，進入院子再幹掉身後樓上的狙擊兵。從破洞進入殘樓。

上樓後從屋子地板的破洞跳下一樓，幹掉突然出現的一名德國兵，接著穿過通道來到另一間屋子，幹掉屋外的一名火焰噴射兵，緊接著衝出屋子幹掉在大鐵門旁蹲著射擊的德國兵，再往裏幹掉圍牆缺口處的兩個德國兵。然後衝進院子幹掉最後一名德國兵，就可以救出科學家了。

從科學家身後拿了急救包後，要迅速返回我軍坦克的旁邊，回到街道上的時候，坦克已經往前駛去並且拐彎了。這時要趕緊追上去，跑在坦克的前面，幹掉對面火炮旁邊的德國兵，以及在街道上出現的所有德國兵。注意一下：在街道左側的樓裏有一名狙擊兵！

等坦克用大炮轟開前面的大門後，再幹掉大門裏面的兩個德國兵。進入大門穿過大樓，當走到後院時敵人出現了。一個是普通士兵，一個是火焰噴射槍兵。幹掉他們之後，來到院子深處的一個地道口，即可過關。





本關開始，從梯子爬上地面，幹掉對面的機槍手和衝鋒槍兵後，進入右邊的一間破屋。幹掉二樓的敵人，並利用牆壁作掩護，幹掉隔壁屋子內的德國兵。之後進入旁邊的屋子，再幹掉二樓的德國兵，消滅對面樓房上面和下方的屋子內的德國兵。進入下方的屋子，拿了急救包之後鑽入地道中。

在地道中的一個丁字路口，先向右拐，幹掉右邊地道中的兩個德國兵，再回身幹掉趕來的一個火焰噴射槍兵。幹掉地道內的敵人之後，先跑到右邊地道的盡頭，從梯子爬上地面，在這裏有急救包。拿了急救包之後，再回到地道中，走到左邊的地道盡頭，爬上地面，幹掉地道口旁的德國士兵和裝甲車上的機槍手。這些都不能讓裝甲車對面的敵人看見，也就是說要利用裝甲車的掩護完成。



幹掉機槍手後，要立刻站到地道的梯子上，等屋內的敵人一出門，立刻回到地道中，等那個敵人跟下來之後再將其幹掉。接著回到地面，迅速跑到屋子的門前，打開門進去，就在進去的一瞬間，身後也響起了爆炸聲，這是裝甲車對面的火箭筒手發射的火箭筒。



進了屋子，拿到護甲，然後上樓。幹掉樓道內的德國兵後，進入旁邊的屋子，從窗戶幹掉裝甲車對面樓上的火箭筒手和機槍手。然後打開大門，出去後再幹掉前方橫向跑出來的德國傘兵。

進入旁邊的屋子，在二樓的樓板下將樓上的一個德國傘兵幹掉之後，走樓梯來到二樓，沿著二樓的走道來到最裏面一間屋子的門口時，裏面的炸彈突然爆炸！將樓板炸開一個大洞，在幹掉樓下的兩個德國傘兵之後，跳到一樓，將牆壁旁的油罐打爆，炸開牆壁，從破洞出去後再回到二樓的屋子中。

這回跳到對面的樓板上，拿了急救包和護甲之後，打開門，穿過樓道進入一間大屋內。幹掉對面窗戶裏的兩個德國傘兵。接著跑到旁邊大屋子圍牆的缺口那裏，走到圍牆上將對面屋子內的兩個德國傘兵幹掉，然後跳到旁邊房子的屋頂，接著迅速將槍口對準對面的屋子裏，再幹掉兩個德國傘兵。

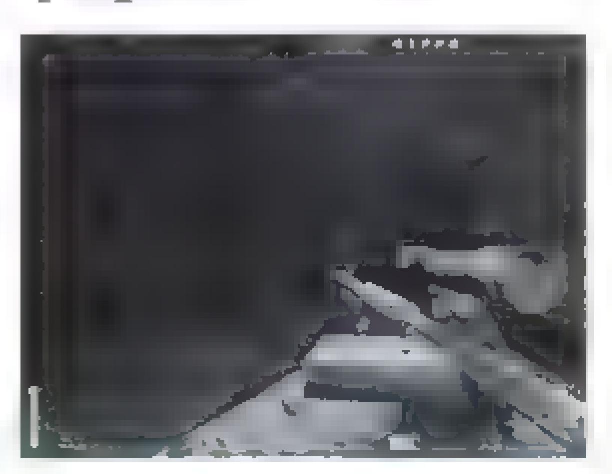




沿著房頂往前走，進入房子的二樓。到最裏面拿到工程書之後，再跳到剛才傘兵出現的屋子的外面的地板上，進入屋內，打開門進入樓道後往前走即可過關。



本關在敵人秘密武器工廠的週邊進行。開始後，向前走到窗戶前，幹掉右面樓道的窗戶邊的德國士兵和對面屋子上的傘兵後，穿過樓道來到傘兵的位置，再幹掉對面樓頂上的兩個傘兵。接著走到樓邊幹掉對面樓角的狙擊手，然後從梯子下樓。



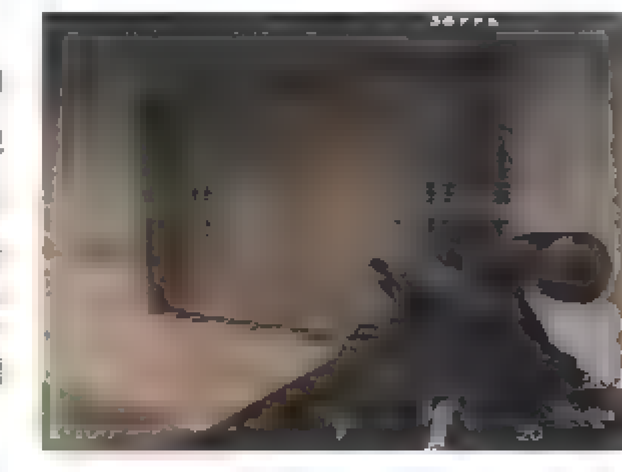
下到地面時，會有三個德國士兵從對面的車間中跑出來，幹掉他們後進入那個車間拿到急救包和護甲。拿到東西之後，跑到火車附近，擊斃車廂內的三個敵人，再擊斃廠房一樓內的一個德國兵。

接著從廠房邊上的一個小門進入廠房，進屋後擊斃裏面的三個德國傘兵，其中兩個傘兵是在二樓的鐵架子上。搞定這三個人之後，從廠房的裏面會出來二名德國士兵，再將他們幹掉後爬到鐵架子上。擊斃一間小屋內的德國傘兵之後，進入廠房的內部。

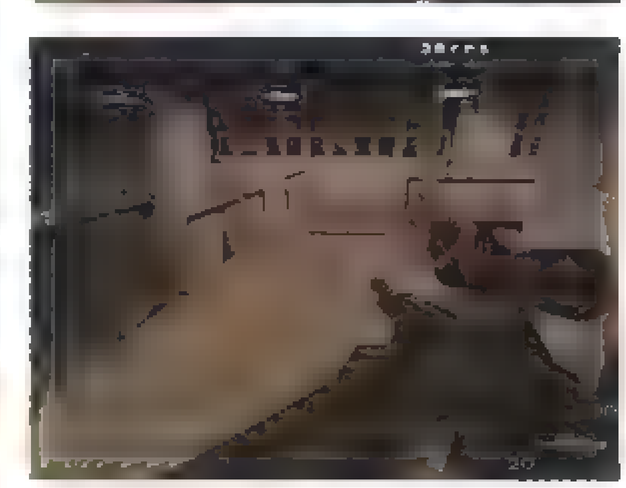


走進大門，前面是一個橫向的通道。走過去後先擊斃從最裏面的屋子內跑出來的德國傘兵，然後再衝進那間屋中幹掉另一名德國兵，打開中間的一扇小門，進去後幹掉裏面屋子內的德國兵。按下牆上的兩個按鈕，打開小屋外面的門，進去後上到二樓。進入有人說話的屋子，擊斃裏面兩名德國技術人員之後，再回到橫向的通道上，打開盡頭的大門，進入工廠的內部設施。

擊斃高架子上的兩個和木箱上的一個德國兵後，再擊斃從廠房中間的地下設施中跑出的兩個德國兵。從下坡進入地下設施，擊斃裏面的德國兵和技術人員。然後返回從打開著的小門上到二樓，在二樓樓梯口擊斃旁邊屋子內的德國兵。沿著鐵架子走到廠房的最裏面，打開牆上的鐵板，按動裏面的按鈕，打開樓下電梯的大門。



在二樓有一個鐵門，從鐵架子上可以跳到那個鐵門前伸出的鐵板上，然後再跳到旁邊控制室內。進入屋裏即發現一處秘密地點，裏面有武器和急救包。從控制室出來，回到樓下，進入電梯即可過關。

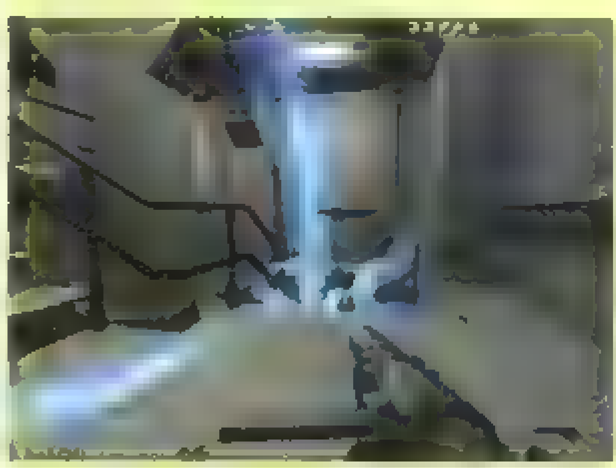




第4部份 秘密武器工廠SWF

本關進入敵人地下特別武器工廠。電梯門打開後，先進入右前方的小屋，擊斃裏面的德國兵，接著在窗口守住大門，幹掉從大門出來的德國士兵。在大門旁有一個武器庫，但是大門被鎖著，在屋子的一側牆外有幾個罐子，將它們打爆把牆炸開大洞，然後從破洞進入武器庫補充武器和急救包。





進入大門裏，幹掉樓梯上的敵人，然後沿樓梯下樓繼續往裏走，到了一個台子那裏再擊斃台子上的德國兵和技術人員，再往裏到達大倉庫，先擊斃在通道上對面鐵絲網後面的技術人員，然後再擊斃技術人員在上方的德國兵，進入大倉庫再擊斃躲在著的木箱後面的德國兵，在這之後跳到地面的木箱上，再跳至懸掛著的木箱上，接著再跳到二樓的地板上。

上去之後，打開旁邊的大門，擊斃裏面的兩名德國兵，接著往裏走再擊斃一名狙擊手。按下牆上的紅色按鈕打開旁邊的窗戶，可以看見裏面的一個怪物，這是敵人秘密研製的特別武器的一種，可以發出拿到的電光攻擊對方，而且移動速度較快。



大概瞭解了這種怪物的特點之後，打開旁邊的大門，裏面是樓梯，剛才還被關在屋子裏的怪物突然破牆而出！這時最好向後退，同時拿出火箭筒，等那個怪物向你跑過來的時候，用火箭筒將它炸死，或者就是用火焰噴射器，將它點燃之後，迅速逃離，等怪物被燒死之後再回來。

消滅了這隻怪物，回到樓梯的下面，那裏有一挺六管機關槍和彈藥。接著從剛才關著怪物的房間出去，在前面的大廳裏還有一隻怪物，另外在一個屋子裏還關著一隻！在消滅這兩





隻怪物之後，打開大廳一側的小門，擊斃裏面的德國兵，然後扳動牆上的把手，將二樓上面升起的樓板放下，接著打開另一側的門，上去後利用大門的掩護擊斃出現的三個德國士兵。

上到二樓，從剛才放下的樓板處走過去，打開裏面的大門，進去後

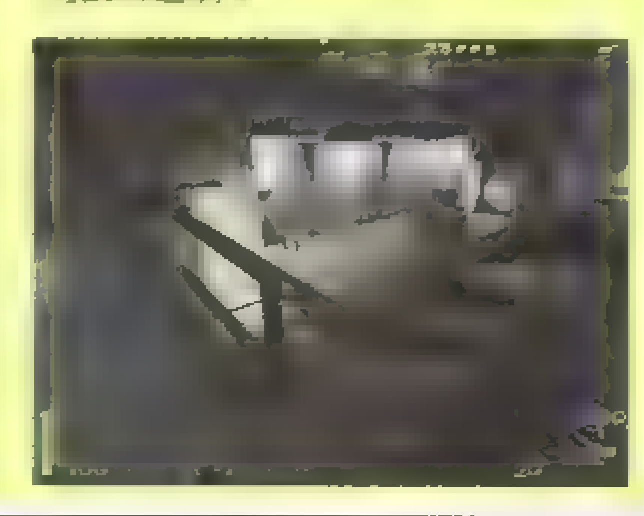


先擊斃小屋內的軍官，接著再出來擊斃樓梯上的德國士兵，然後往裏走，打開大門，進去後擊斃一名技術人員和一名德國兵之後，跳下水池，從管子後面的通道進去。

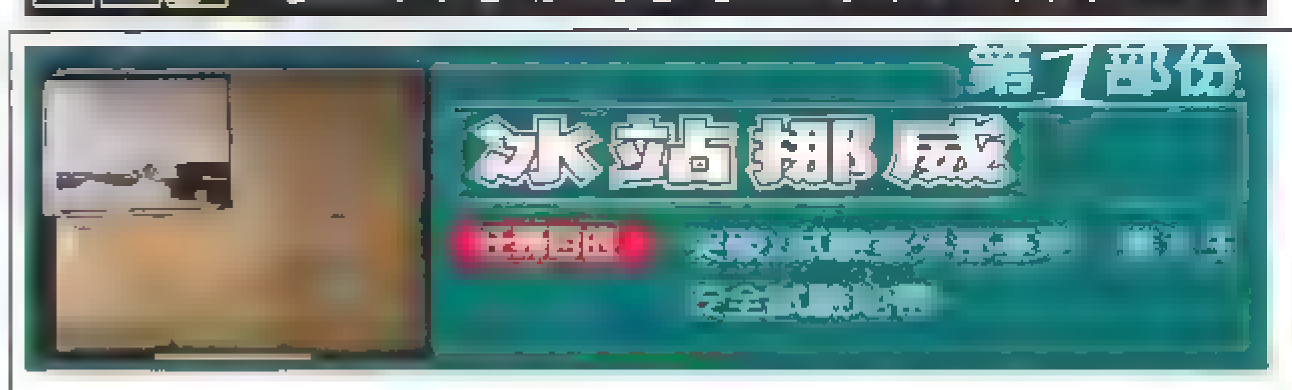
沿著通道走到一處梯子並爬到上面的通道，在梯子旁有一個紅色的按鈕，記住一定要按下這個按鈕！然後從梯子爬上去，從通道盡頭的梯子再上一層，最後來到一扇門前，打開後進去移開牆上的擋板，將裏面的閘門打開，回到映著紅色光的那一層通道，打開牆上的擋板，然後從通風口爬出去，再回到水池的大門外。

往裏走有一間小屋，從外面可以看見裏面的武器，但從外面打不開屋子的門，要想進到屋子裏，就需要從屋子旁的梯子下去，沿著通道往裏走，從通道上面的一處窗口上去，再從梯子上去後就進入了屋子，這裏是一處秘密地點。

拿到武器之後，從屋子出來再回到水池那裏，從另一扇大門出去，進入停放著飛艇的大廳。擊斃大廳裏面的德國衛兵之後，打開大廳左側中部的小門，上到二層後擊斃那裏的一名德國衛兵，然後打開連著通向對面的橋的門，從橋上走過去之後，發現門打不開，結果只能從橋上跳到下面的箱子上，然後打爆門口的油桶，將門炸開！從樓梯上去後再幹掉兩名德國衛兵，從右側的小門進去到達裏面的門即可過關！



任務5 德斯漢得的運動場





本關是在雪地中，因此狙擊槍在本關是首選武器。從開始的地點向前走，沒走多遠就看見前面的潛艇。幹掉潛艇上的德國兵之後，往前走到箱子旁邊，再幹掉氣罐旁邊的兩個德國兵。這時從前方的碼頭上跑過來幾名德國兵，將他們一一幹掉，再跳上碼頭進入兵營



在兵營中幹掉出現的敵人之後繼續往前走，走到一處防禦工事前。擊斃從工事裏面出來的德國兵，然後打開工事的小門進入，並將裏面的兩個德國兵和從工事後面的小門進來的士兵幹掉。從工事的後門出去，擊斃對面塔樓上的狙擊兵和樓下的一個守衛，再沿著塔樓後面的山路向裏面前進。

當看見前方的碉堡時，用狙擊槍擊斃碉堡內的機槍手和從碉堡內跑出的德國兵。接下來跑到碉堡上面，將下面營地中出現的敵人全部擊斃。確認安全之後，從碉堡的梯子下到營地中。（落地之後還會有一名敵兵出現，擊斃他之後將散落的武器搜集起來，記住尤其不要忘了六管機關槍！）

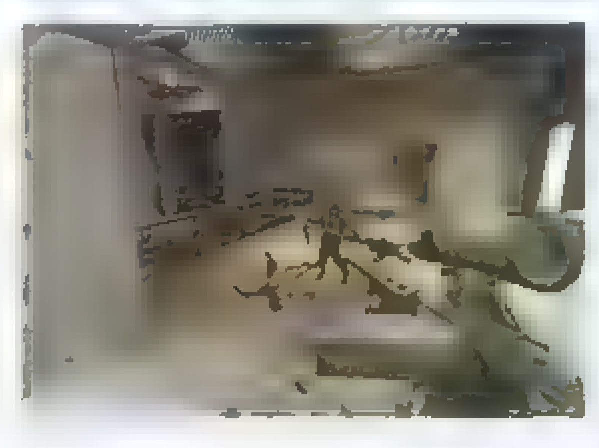
跑到前面營地門口的哨卡中，按下按鈕打開營地的大門，並守在門口幹掉跑出來德國兵，接著跑到門口幹掉大門裏面的剩餘德國兵。確認安全之後，進入修建在山體裏的敵軍秘密基地。打開入口的一扇小門，蹲下來幹掉前面通道上的兩個德軍士兵，然後回過頭幹掉從外面營地跑進來的兩個德國兵。接著再調轉頭對付基地內蜂擁而出的德國士兵（不過好在有門扉掩護）。

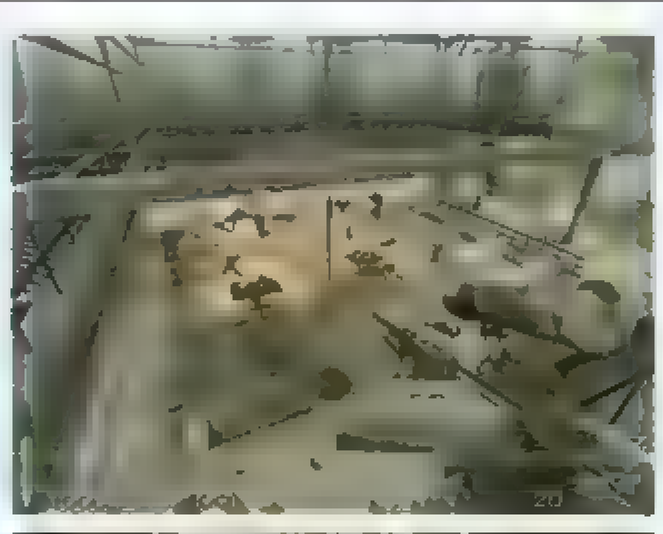


將敵人全部擊斃之後，進入基地的一個屋內拿到武器和急救包，然後再跑到對面的桌子上，將鐵絲網內的罐子引爆，將牆炸開一個缺口，進去後即可過關。



進入基地內部之後，右側的屋子內有兩個技術人員，幹掉他們後打開通道的大門，擊斃前方鐵絲網旁的德軍士兵及從右側大門進來的兩個德軍士兵，接著向左面的通道走，打開前面的大門幹掉裏面的三個德軍士兵，然後迅速跑到對面的梯子處並且爬到鐵架上，這時被關著的放電怪物會從籠子裏跑出來，不過不用擔心，它現在傷害不到你，沒一會兒那個怪物就會跑出去，不用再下去，打開旁邊的一扇門即可進入基地的核心部位。







這裏是剛才那種怪物的研究中心，有大量的研究人員。不過當你出現時，那些研究人員會放出關著的三隻怪物，而那些怪物會殺死所有的研究人員然後逃掉。在前方還有一扇門，打開之之後進入，會看見前方有兩個怪物，這時千萬不要猶豫，立刻拿出六管機關槍向怪物射擊，且戰且退，直到將怪物消滅。在這一層的下面還會有一個怪物，但是它不會上來，只需用狙擊槍幹掉它就行了。



再往前走，左右各有一扇門，打開右邊的門進去後可以拿到急救包和武器，接著再打開對面的門幹掉下面一層樓板上的一個怪物。然後再回去打開左面的那扇門，前方出現了一個新的怪物，這是個手裏拿著槍的機器人，十分結實，對付它必須要用六管機關槍或者火箭彈，不過你現在能用的只有六管機關槍。跟這種機器人硬碰硬是沒有用的，要找一個掩護，只露出機槍在外面，向機器人射擊，但即使是這樣也無法保證不會受傷。

幹掉這個機器人之後，如果有需要的話，就去武器架子那裏拿急救包和武器，之後就從梯子下到下面一層。走到剛才機器人所在屋子的下面那間屋子，打開裏面的門，從梯子那裏跳入水中。沿著通道往前游，最後到了一個出口，這裏有一個梯子。上去後再幹掉第二個機器人，然後回到水中找到另一個梯子爬上去，進入一間裝著武器的屋子。

就在你進入屋子的時候，從窗戶可以看見外面的通道上有一個會放電的怪物將一名技術人員殺死，不過它隨即也會被趕來的機器人幹掉，而你也會被機器人發現，它會將屋子的大門炸開，等著你出去和它"戰鬥"。



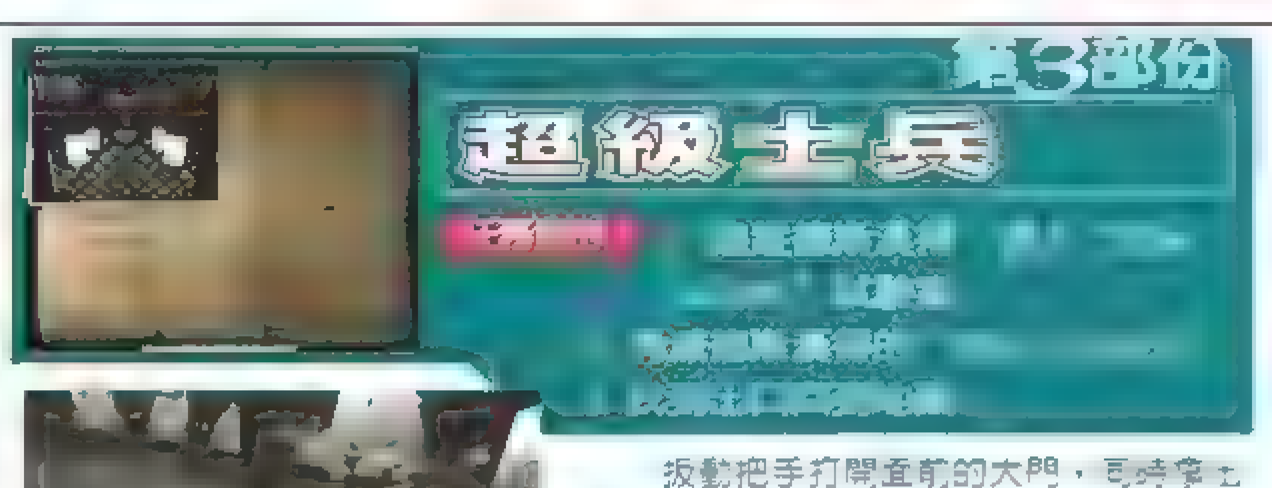
幹掉這個機器人後，要找到一處畫著骷髏的地方。打開骷髏對面的大門，進去後幹掉裏面的德國士兵和一個會放電的怪物。然後進入裏面，下樓梯，在旁邊的大門處放置定時炸彈，時間設為最長的45



秒左右即可。然後跑到裏面的控制室，扳動把手打開大門，此時可以往裏面扔幾顆手榴彈，再回到樓上的鐵籠裏。

等大門打開之後，會看到從裏面走出兩個機器人，一個拿著六管機關槍，一個拿著火箭彈，由於有定時炸彈，它們不會出來；所以這段時間你可以用狙擊槍向裏面的機器人射擊，等定時炸彈爆炸之後，兩個機器人也差不多快完蛋了，再補上幾槍即可。

接下來回到剛才有怪物的研究室裏，從桌子上拿到一本書，再回來這裏進入打開的大門，然後將裏面的大門打開，進去即可過關。



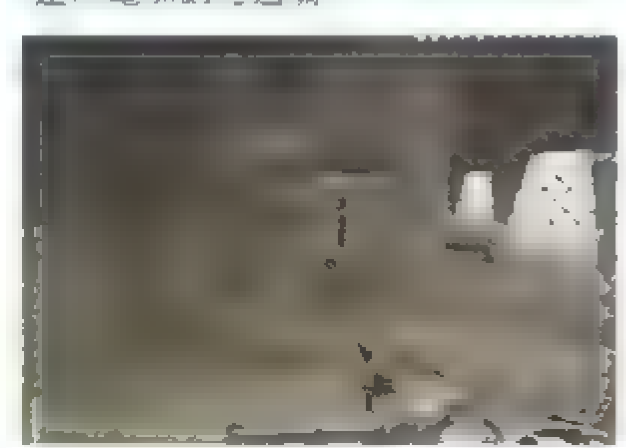
扳動把手打開面前的大門，同時拿出六管機關槍，利用門框的掩護守在門口。不一會兒，走過來一個機器人，一番對射消滅了那個機器人後，向前進入大廳。大廳的出口的兩邊都有樓梯，你進入大廳後會有德國士兵從兩邊的樓梯下來，將他們幹掉之後，從左邊的樓梯上樓。

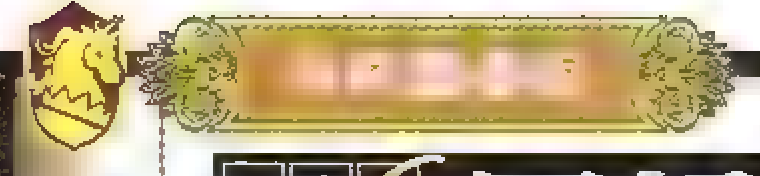
往前走，幹掉前面樓梯口的火焰噴射槍兵，與它在一塊的還有一個機器人，它會向你這邊走來。如果想容易一些過關的話，在這裏就不要用火箭筒，而是用狙擊槍。首先要利用這裏的地形與機器人周旋，這裏是一個環形，可以充分發揮速度上的優勢，在拐角處攻擊機器人，不過打一槍一定要換一個地方。如此反覆，用不了多少槍，大概在6發左右，即可消滅這個機器人。

接著從基地裏面會出來一個拿槍的技術人員，擊斃他之後，從機器人身上拿到火箭筒，再用大廳牆上的急救包療傷。做好準備之後，將火箭筒拿在手中，穿過裏面的通道來到博士的大廳。

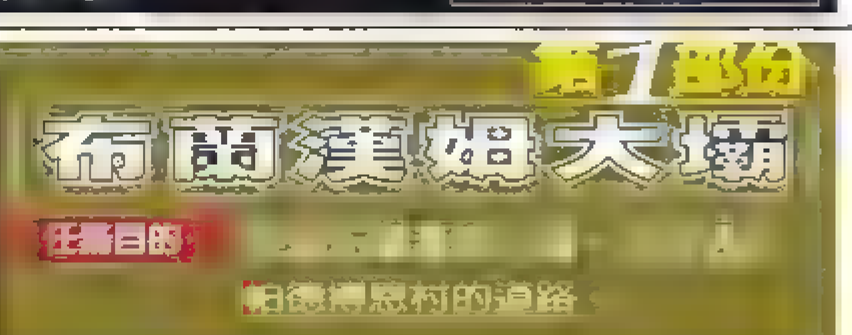
與博士的對話結束，博士放出一個超級機器人，它比以往的機器人更加結實，武器也有電擊槍和火箭筒兩種。這就是超級士兵"Uber Soldat"，它一出來，就開始用電擊槍攻擊，這時要從桌子上跳下，以最快的速度跑到博士所在的屋子下面的控制室裏，與那個超級機器人周旋。剛才剩下的火箭彈現在就派上了用場，不過在戰鬥的過程中還要防範一些討厭的德軍技術人員，他們此刻也在趁火打劫，向你射擊，所以一定要先消滅他們！

難度是有一些，不過還可以應付。5枚火箭彈過後，超級機器人也就掛了。補充生命力之後從超級機器人出來的大門進入，幹掉裏面的德軍技術人員。從旁邊的樓梯上樓，擊斃樓梯內的敵人之後，進入博士的控制室，不過此時博士已經不在了。按下牆上的按鈕和扳手，打開身後的門，進入電梯即可過關。





任務6 回歸



第1部份 布蘭漢姆大壩

任務目的 [illegible]帕德博恩村的道路



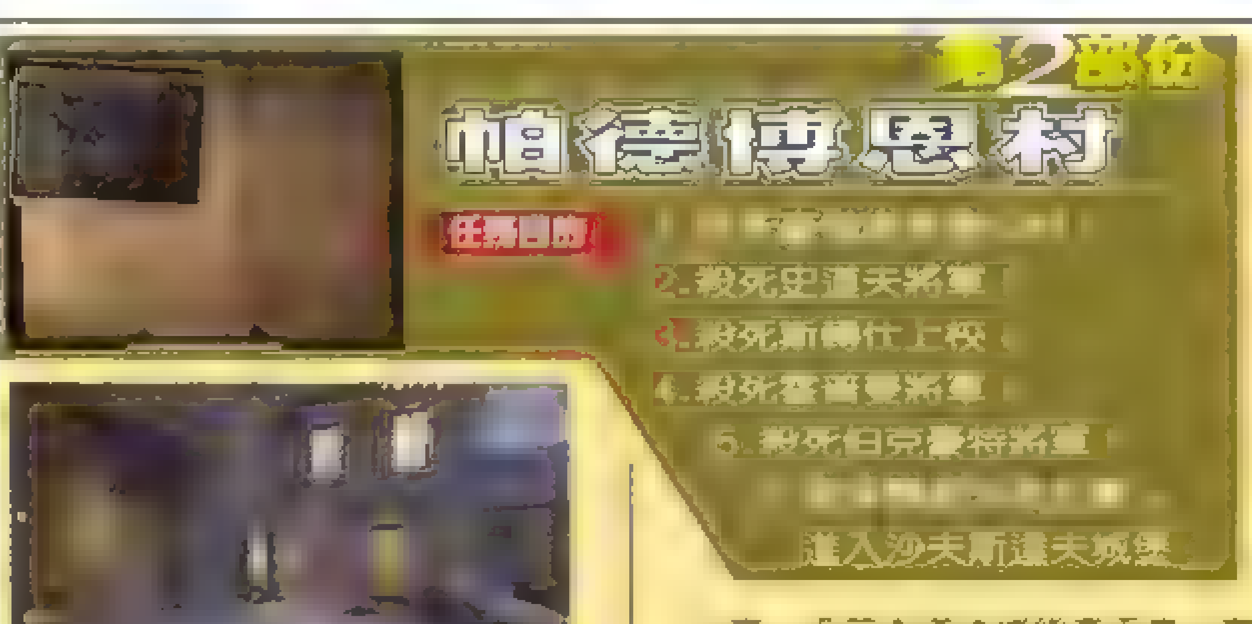
本關開始是在一座水庫的附近。從山上下到水庫邊上的塔樓下。用無聲狙擊槍先幹掉大壩另一邊塔樓上的德國兵，接著再將大壩上的德國兵一一擊斃。完成之後，從塔樓旁邊的梯子下到大壩的中部，並幹掉在鐵欄上巡邏的德國兵。在這之後，從小門進入大壩內部。往裏走，幹掉兩名正在修理管道的德國兵，接著擊斃從一間小屋走出的巡邏兵並進入小屋。



小屋裏有一個升降梯，先讓梯子升上去後，將梯子下面的鐵網弄破。下去後沿著通道來到一間密室，這裏是一處秘密地點，拿了武器裝備後，打開屋門再回到升降梯旁，乘坐梯子上到大壩頂部。

在梯子的上端有一個守衛，幹掉他後就可以走到大壩上的一個堡壘裏。在此幹掉出現的敵人，然後跑到大壩的最靠外的一間屋子內，將屋內的兩個敵軍士兵幹掉。接著再回到大壩裏面的塔樓附近，幹掉站在屋子門口的兩個德國兵，從那扇小門進入。

進去後上到二樓並且幹掉敵軍士兵，接著進入最裏面有收音機的屋子，幹掉守衛。然後從通風管道走到大壩發電機房。幹掉通風管道口的兩個敵軍士兵之後，從管道中出來，進入旁邊的控制室，幹掉裏面的德國兵。然後穿過對面的門到達大壩的後院，擊斃這裏的四名德國兵，然後打開後院的大門出去後即可過關。



第2部份 帕德博恩村

任務目的
1. [illegible]
2. 殺死史道夫將軍
3. 殺死斯[illegible]上校
4. 殺死[illegible]將軍
5. 殺死伯克豪特將軍
6. [illegible]
進入沙夫斯達夫城堡

本關是在城鎮裏。從開始的地點往前向右拐，進入一個院子，幹掉臺階上的巡邏兵。記住一定要用無聲狙擊槍或者"斯登"衝鋒槍，因為如果警報一響，任務就無法完成了！。幹掉巡邏兵後，從牆角的梯子爬到臺階上，接著進入大樓，打開裏面的房門並幹掉屋內的兩個德國兵。

進屋後上樓幹掉書房中的豪徹斯泰德少校，再打開旁邊的一扇門進入臥室，不要傷害裏面的女人，看看有什麼東西之後，從這棟樓裏出來，沿著街道往城鎮裏面走。在街道裏有一個鐵門，破壞門上的鎖之後，打開門進去直走會發現一處秘密地點，然後進入屋子再幹掉屋內的兩士兵後出來回到街道上。

拐過彎後可以看見一個臺階，在下面街道的另一頭的樓上有一個狙擊手監視著這條街道，所以下了臺階後要用最快的速度幹掉窗戶裏的那個狙擊手。消滅他之後，沿著街道繼續向前走。再拐過一個彎，擊斃前面大院門口的守衛，然後進入院子裏的大樓。



大樓的一層有一個女傭，不要傷害她。上了一層樓梯後進入右邊的屋子，幹掉裏面的兩個德國兵。接著繼續上樓，幹掉正在聽音樂的史道夫將軍。然後進入最裏面的屋子，來到視窗，從這裏可以看到下面街道上的情況。在前方的一個大樓的門口，有一個巡邏兵在此來回走動，幹掉他之後就可以走出這棟大樓來到街道上



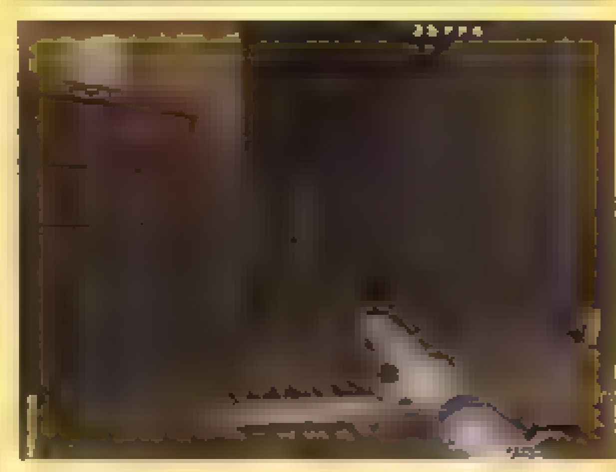
繼續往前，從剛才巡邏兵進出的房門進去，擊斃屋裏的黨衛軍上校。然後從進來的門出去，從房子對面的樓門進去。裏面是一個院子，等陽臺上的軍官進屋之後，往前從臺階下去，然後打開臺階後面的門，進入酒窖。酒窖裏有兩個德國兵，幹掉他們之後從另一側的門出去，進入一座樓內。打開前面的門幹掉屋內的德國兵。接著打開通往外面通道的門，幹掉右前方陽臺上巡邏的德國兵。



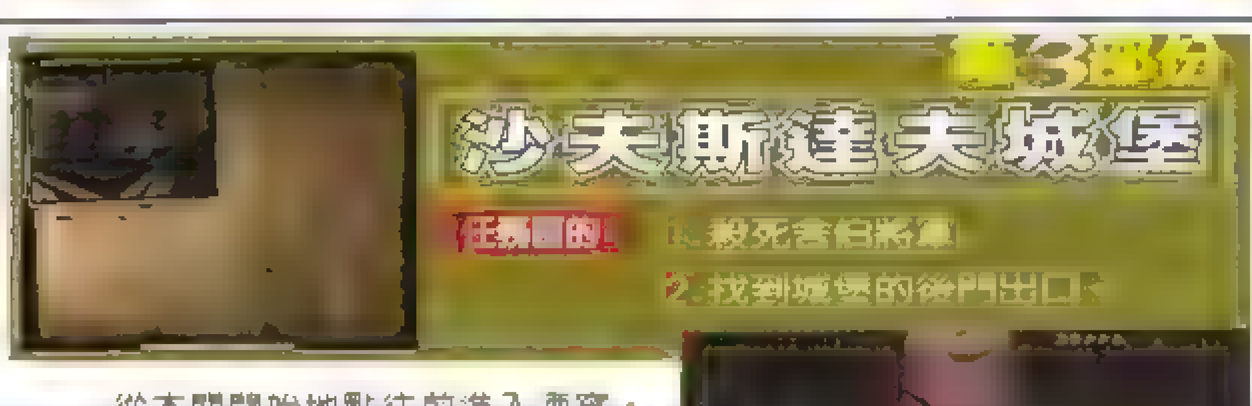
接下來，走到院子中，登上左側的臺階打開門，擊斃裏面正在工作的霍普曼將軍。然後將他身後的畫像破壞，扳動裏面的機關，從打開的暗門進入秘密地點。從裏面拿了寶物離開屋子之後，重新返回院子。



從院子的出口出去，幹掉外面通道上的巡邏兵。然後從通道內的門進入房間，沿著走道走到樓上，擊斃在最裏間屋子的白克豪特將軍之後，回到一樓。挪開書櫃，進去地道發現一處秘密地點。拿了寶物再重新返回地面，從樓口出去。擊斃在臺階下面走道口的兩個



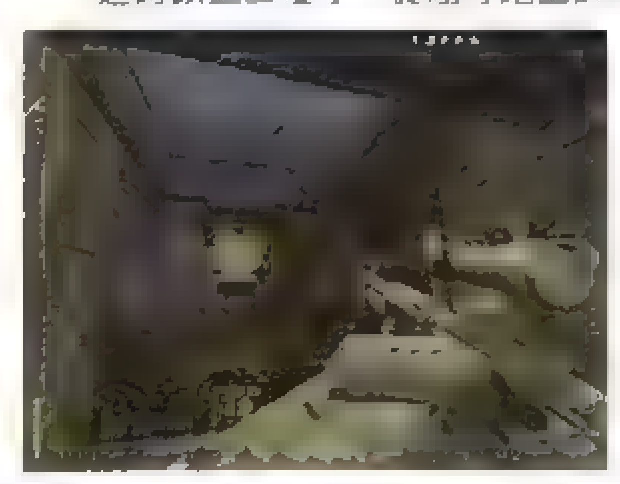
德軍士兵。接下來一直往前走，打開宮殿院子的門，進去後幹掉院內的守衛後，從宮殿一側的門進入即可過關。



從本關開始地點往前進入酒窖。來到酒窖的門口，擊斃門外通道上的德國兵，接著再幹掉從對面屋子中跑出來的敵人。在確認不會有敵人從屋子出來之後，穿過通道進入屋子中。進入屋子後，可以回身將身後二樓陽臺上的德國軍官幹掉，再擊斃從屋子另一扇門進來的德國兵。

下面走出屋子，沿著走廊進入大廳，並將大廳中的一名軍官和兩名士兵幹掉，再幹掉從旁邊大廳跑過來的幾名德國兵。這之後，先幹掉對面大廳門口站著的女納粹，然後跑到大廳的門口，利用牆壁的掩護，將二樓樓梯上的女納粹射殺，並且隨後幹掉從二樓大門中跑出來的德國兵。搞定這些之後，將大廳牆上掛的納粹首領畫像打爛，並且擊中牆上的機關。完成以後，進入對面的大廳，幹掉大廳中的二個女納粹，並從桌子上拿到兩件寶物。

這時該上二樓了，從剛才跑出許多德國兵的大門進去。進入大廳後擊斃通道上的兩個德國兵。從旁邊的小門進入屋子，這間屋子裏的桌子上有食物可以食用。接下來，打開陽臺的大門，用狙擊槍幹掉對面樓頂上的兩個狙擊兵之後，從陽臺上跳上宮殿外部牆壁上的屋簷，一直走到對面的樓梯旁邊。接著跳到對面的陽臺上，進入屋子將德國軍官擊斃。





從屋門出去進入走廊，幹掉大廳內的敵人之後，再回到梯子這裏。從梯子爬到房頂之後，在天窗可以看到屋內的情況。用狙擊槍幹掉屋內的敵人之後，從靠裏面的天窗跳到屋內的書櫃上，再跳到地板上。跑到大廳中幹掉壁爐旁的一名女納粹和一名德國兵，接著再擊斃從大廳的一個大門中跑出來的兩個女納粹。然後從大廳中央的樓梯下樓。（樓下一側的大門會被敵軍炸開）幹掉門裏的德軍之後，來到門內的一個小門旁，擊斃從門裏跑出的德軍士兵之後，從這個小門進去，一直往前走即可過關。





第4部份 不聖之地

任務目的：所有超級士兵

從開始的地點往前，打開大門，擊斃院子中的三個德國兵，然後打開院子的鐵門，出去後向左側走，走到一堵斷牆前，幹掉對面山坡上房屋破牆旁的女納粹，然後繼續向前走到山坡上，幹掉山坡上的女納粹之後，往前走到山坡上的屋子旁，走到屋子後面再幹掉屋子後的女納粹。下了山坡，往對面的山坡上走，在前面的山谷裏又有一堵斷牆，在牆後有一個德國的狙擊手，幹掉他後就可以直接上到山坡上。

在這個山坡上有一個廢墟，在一堵斷牆的後有一個女納粹，幹掉她之後往前一點，再幹掉前方大樹上的一個狙擊手，往下將廢墟的一塊地板打爛，裏面是一處秘密地點，跳下去後拿到寶物和子彈還有急救包。從密室的大門出去，幹掉山下的兩個女納粹，接著再回到廢墟這裏，沿著廢墟旁邊的山谷往裏走，前面出現一個大門，門口有一挺機槍和兩個女納粹，幹掉女納粹之後，就可以逕自穿過大門進去了。

到了裏面的橋頭，大地突然震動起來，等震動停下來之後，發現這是一座斷橋！重新回到院子門口，向左側的山谷走去，走出沒多遠，前方出現了敵軍的卡車，在旁邊有兩名女納粹，幹掉她們之後就可以一直向前走了。

再往前，前方出現了一處祭壇式的建築，從入口進去後退路即被落石封死。這下面左右各有一個補給的地方，左側的木箱旁邊有武器；右側的木箱旁邊有急救包。進入這裏沒多久，一個"機器人"出現了，也就是"超級士兵"，利用柱子掩護，使用火箭筒及六管機關槍對付它，與其周旋。超級戰士一共有兩個，幹掉第一個後，第二個會出來，將兩個都幹掉之後，閃電會在祭壇的中間劈開一個大洞，進去後即可過關。



任務7 復活

第1部份 挖掘

任務目的

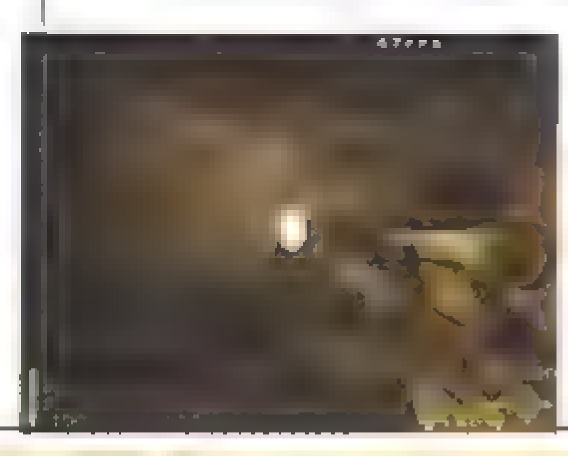


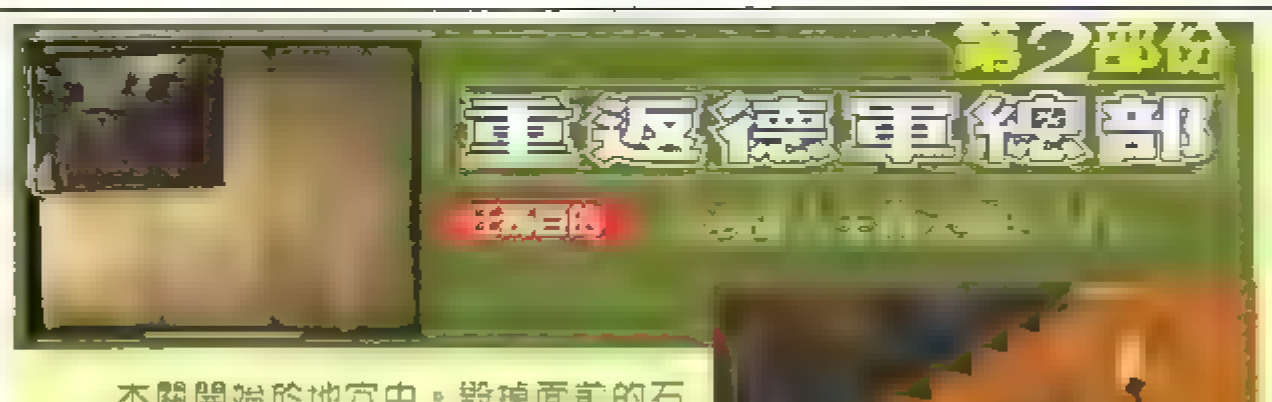
本關開始於地穴中。往前走到鐵柵欄旁邊，幹掉外面的兩個德國兵，然後打爛鐵柵欄，鑽出去進入石屋，在屋子裏有急救包。打開門，出去後來到橋邊，幹掉橋頭的德國兵和對面的德國軍官；然後穿過大橋，沿著山道往裏走。走到一個懸崖的邊上時，從前方的山路走過來一個"超級士兵"，在它的身後還有兩個德國士兵跟隨。幹掉他們之後，沿著"超級士兵"過來的方向走過去。

往裏是一處大廳，幹掉裏面的三個德國兵，往裏走到門口，但是門卻打不開；沒有辦法，只能原路返回，從另一個小門進入，然後從缺口處跳到下面的洞穴中。下去後掉進水裏，趕緊往淺處走，然後沿著山洞往外走。剛走沒多一會兒，前方出現了一個手持火焰噴射器的士兵，幹掉他之後再往前幹掉四個德國兵。

繼續往前，在路上透過頭頂岩石縫隙，你會發現上面的一個"超級士兵"，打它一槍後它會走開。接著往前走到一堆木箱的附近後，補充武器和生命力。往前走，上了一個大坡之後，前方出現一道鐵絲網。在鐵絲網後面就是剛才走開的那個"超級士兵"，此時開槍向它射擊是最好的時機，因為它既不會走開又不會還擊。幹掉它之後，從梯子爬上去。

幹掉前面山洞中的德國士兵和火焰噴射槍兵，接下來沿著左邊的山洞往裏走，從梯子爬上去之後，再幹掉後面山洞中的德國士兵，然後從旁邊的梯子爬到上面一層。剛上去，前方就出現一個火焰噴射槍兵，幹掉他之後再往前走，前方又出現一個"超級士兵"！它從遠處走過來，幹掉它之後，再解決前方山路上出現的三個德國兵，然後跑到一處釘著木板的山洞口前，打爛木板，進去後即可過關。





第2部份 重返德軍總部

本關開始於地穴中，毀掉面前的石塊，從缺口進入大廳中，哪知從地底下鑽出四個殭屍，這裏空間很小，而殭屍又比前幾關結實了一些，所以在這兒火焰噴射器是最好的選擇。將殭屍點燃之後，利用閃躲騰挪與殭屍周旋，直至殭屍全部被燒死。解決了這四個殭屍之後，從旁邊的大殿中又進來二個殭屍，還是老辦法，燒死它們。幹掉這二個殭屍之後，進入旁邊的大殿，這裏還會有殭屍出現！幹掉他們之後，按下牆上的機關，打開[illegible]的大殿的另一扇門。

從打開的石門出去之後，又出現兩個殭屍，解決之！然後將大廳旁邊三



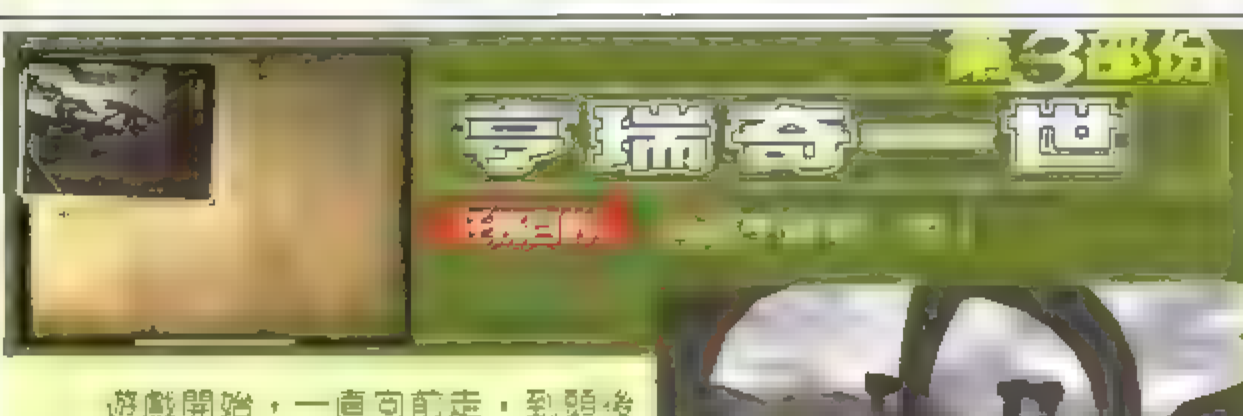
字的石板全部敲掉，從左邊石下角的石室裏拿到寶物，接著進入樓梯間。從樓梯下面的[illegible]進入裏面的秘密地點，並且拿到寶物，再出來沿樓梯上樓。

來到頂層，打開木門，進入屋子後幹掉裏面的三個士兵，然後拿了武器和急救包從旁邊的樓梯繼續向上走，走到頂層，將屋內的兩個士兵幹掉。接下來打開屋子的門，出去後幹掉外面通道上的德國兵，從通道走到對面的大門旁，再擊斃從門內走出來的女納粹並進入房間，這是一個樓梯間，下面有兩個德軍士兵，將他們幹掉之後，走樓梯下到下面，然後打開門進入院子。

打開院子右面的大門，幹掉裏面的德軍兵（這裏面包括弓人箭手，要特別[illegible]），幹掉他們之後，再將旁邊的兩個女納粹擊斃。然後從樓梯上到二樓，沿著走道走到盡頭外面的門口，打開門幹掉對面通道上的狙擊手，再幹掉旁邊通道上的德國兵。在旁邊的一個房間裏有一個德國士兵，幹掉他之後，從通道盡頭的缺口處跳到樓下，幹掉下面的敵人，然後躲在牆壁後面，將對面的門裏走出的敵軍全部幹掉！

接下來進入對面的門，將右邊樓梯上的女納粹幹掉之後，上到二樓，再將二樓房間裏的德國兵幹掉，一直往前走到盡頭的樓梯間，擊斃樓下的德國兵後下樓。進入樓下的房屋，將屋內的德軍士兵幹掉之後，扳動室內旁邊的扳手，然後原路返回院子。從打開的大門進入後的[illegible]。





第3部份 亨瑞奇一世

遊戲開始，一直向前走，到頭後可以補充生命力和武器。然後打開左邊的門，進入後左邊也有武器可以補充；待武器充足之後，跳入地穴，沿著通道進入一間石屋，這裏什麼也沒有。

繼續向前，打開門走出石屋，向前走拐過彎即可看見亨瑞奇一世所在的祭壇。這時亨瑞奇一世正在等著你，看到你出現後立刻會走過來：不要後退，衝入祭壇，然後用手中的武器向它射擊，武器要盡量使用威力大的，比如火箭彈、電擊槍、火焰噴射器、六管機關槍等等。



要特別小心亨瑞奇一世召喚出來的殭屍和那些飛天的鬼魂，不過避免這些東西的最好方法，就是不停地攻擊亨瑞奇一世，讓它沒有機會來召喚這些東西。在祭壇的旁邊有急救包和電池可以補充，電池是補充電擊槍的，這是筆者認為對付亨瑞奇一世最好的一種武器，幾乎可以讓它無法使用法術去召喚鬼魂。使用完電擊槍之後，亨瑞奇一世也差不多快死了，然後再用火焰噴射器、六管機關槍什麼的攻擊，很容易就將亨瑞奇一世消滅。





穿越時空的浪漫愛情

魔幻騎士

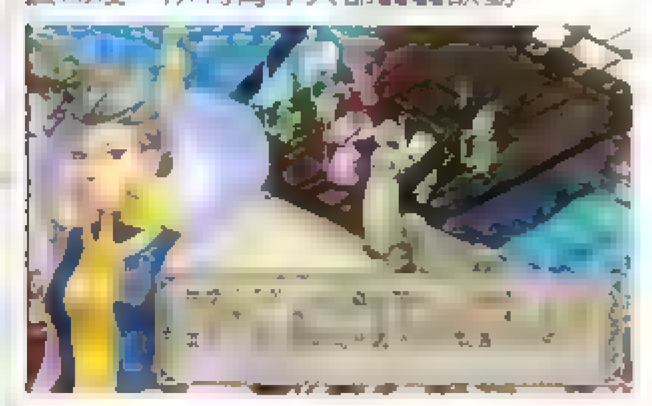


各位讀者大家好！在新舊年交會時，曾製作《明星志願》系列的大宇 NPC 小組，推出了他們的 RPG 大作～《魔幻騎士》；這款 RPG 號稱有多達十種以上的多線式劇情，可以讓玩家因遊戲中的選擇而有不一樣的結局唷！現在筆者就要帶大家從頭到尾來體驗一遍這款遊戲的精髓！

在攻略開始之前，筆者要先說明，因為是多線式劇情的緣故，礙於篇幅，無法將所有劇情路線都寫出來；本文所選擇的路線為堤雅當上女帝、主角與埃爾絲在一起的情況，如果讀者在遊戲中的選擇方式與本文不同時，有可能會有不一樣的攻略流程及結果，敬請各位留意。

1492・諾瓦帝國

宇紀 1492 年，諾瓦帝國的女帝頒布了政令，要求全天下有志之士角逐下一屆的帝王寶座，凡是只要能找到三顆"神聖之石"的人，就可以當上這諾瓦帝國的帝王；神聖之石共有"日、月、星"三顆，散在諾瓦帝國境內。當消息公佈後，所有青年人都蠢蠢欲動．．．



2002・索夫特斯達大陸

在宇紀 2002 年的索夫特斯達大陸之某高科技實驗室裡，有兩個人正在觀察這宗過去的事件，他們就是道耳教授和克雷格。克雷格是道耳的測試員，專門幫教授測試他所發明的時空轉換器。

教授叫克雷格去 1492 年的諾瓦帝國，要他去取回三顆神聖之石。雖然有點丈二金剛摸不著頭腦，但是克雷格仍然準備出發。和教授對話過後，發現自己的鈦金工程刀沒帶，到後面的桌子上找一找。找到後再跟教授對話，就可以傳送。



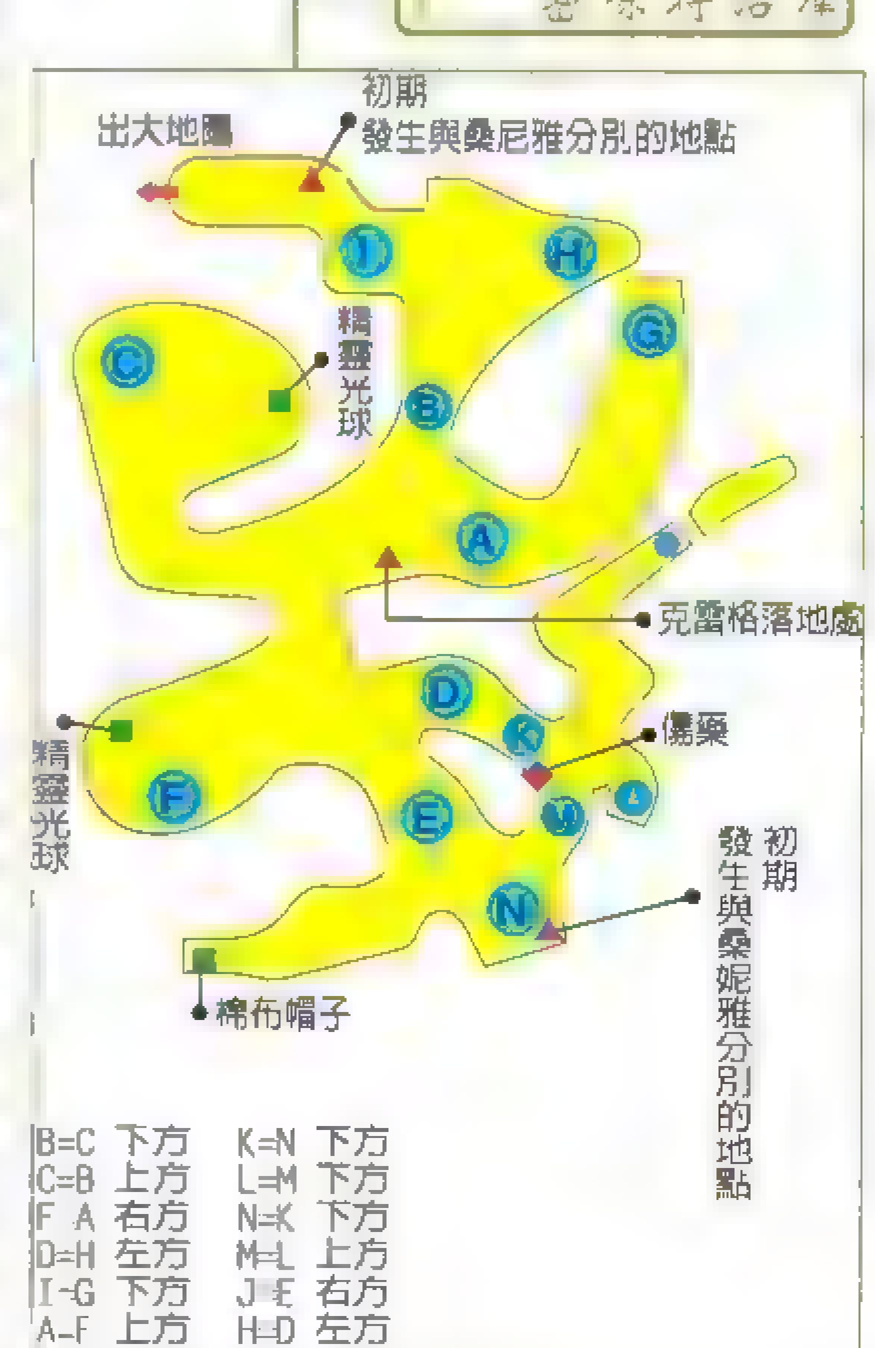
與桑妮雅的初遇

傳送完成之後，哪裡有什麼帝國！只見到一片荒蕪，還有許多流沙洞在旁邊旋轉；趕快跟教授對話，教授卻說這裡地點正確，要克雷格稍安勿躁，多多探勘一下。剛剛與教授說完話，就有一貓族少女桑妮雅出現在旁邊；桑妮雅主動前來示好，要跟著克雷格一起行動。克雷格認為這附近地形詭奇，不宜獨自行動，便與桑妮雅一起行動。



這裡是一個流沙迷宮，在迷宮中只要一掉進流沙坑，就會被轉送到另外一個角落。出口共有兩處，一處在左上方，一處在中間下方的所在，兩處都可以觸發劇情。請參考附錄的地圖一，照著上面的記號，從 E →K，或者從 A →F，再從 F→G就可以到達出口。

走到出口時，克雷格認為這迷宮無法脫出，便想到以轉換器脫身；桑妮雅一見克雷格要走，便說她有很大的苦處，希望克雷格有空可以回來看她；原來桑妮雅也是為著那神聖之石而來，但是她卻是被媽媽所逼，並非自己情願來的，她就住在塞爾利雅部落裡面。克雷格答應之後，便進行轉換。



女帝選拔賽的眾參賽者

沒想到一陣強烈的炫光之後，克雷格竟然出現在某人家中的天花板上，掉下來之後撞到一個帽子上有翅膀的女孩！兩人頭暈目眩之下，發現身體竟然互相調換了！那女孩名叫堤雅，但是現在卻是以克雷格的身體在行動，克雷格也變成了堤雅的樣子，真是糟糕！

克雷格記得教授說過，在使用轉換器的過程中，身體的肉體與靈魂都會呈現極度不安定的狀態，如果在落地點碰到其他生物，很可能會與其他生物交換肉體，趕快跟教授聯繫，教授說也去想辦法，要兩人先不要緊張。

隨後碰見了來找堤雅的朋友－克麗雅，克麗雅說她和泰瑞莎都在中央廣場等待，原來她們早就約定在中央廣場見面，將討論有關於尋找神聖之石的事情。泰瑞莎和堤雅都打算去尋找神聖之石，以當上女帝為目標，克雷格既然也要找神聖之石，而且現在又和堤雅交換了身體，當然得跟著一同去！



走出堤雅的家之後向前走，就可以看到武器店，在這裡更換一下裝備；將裝備增強之後，往村子的左上方上去，就可以看見往村北的道路。

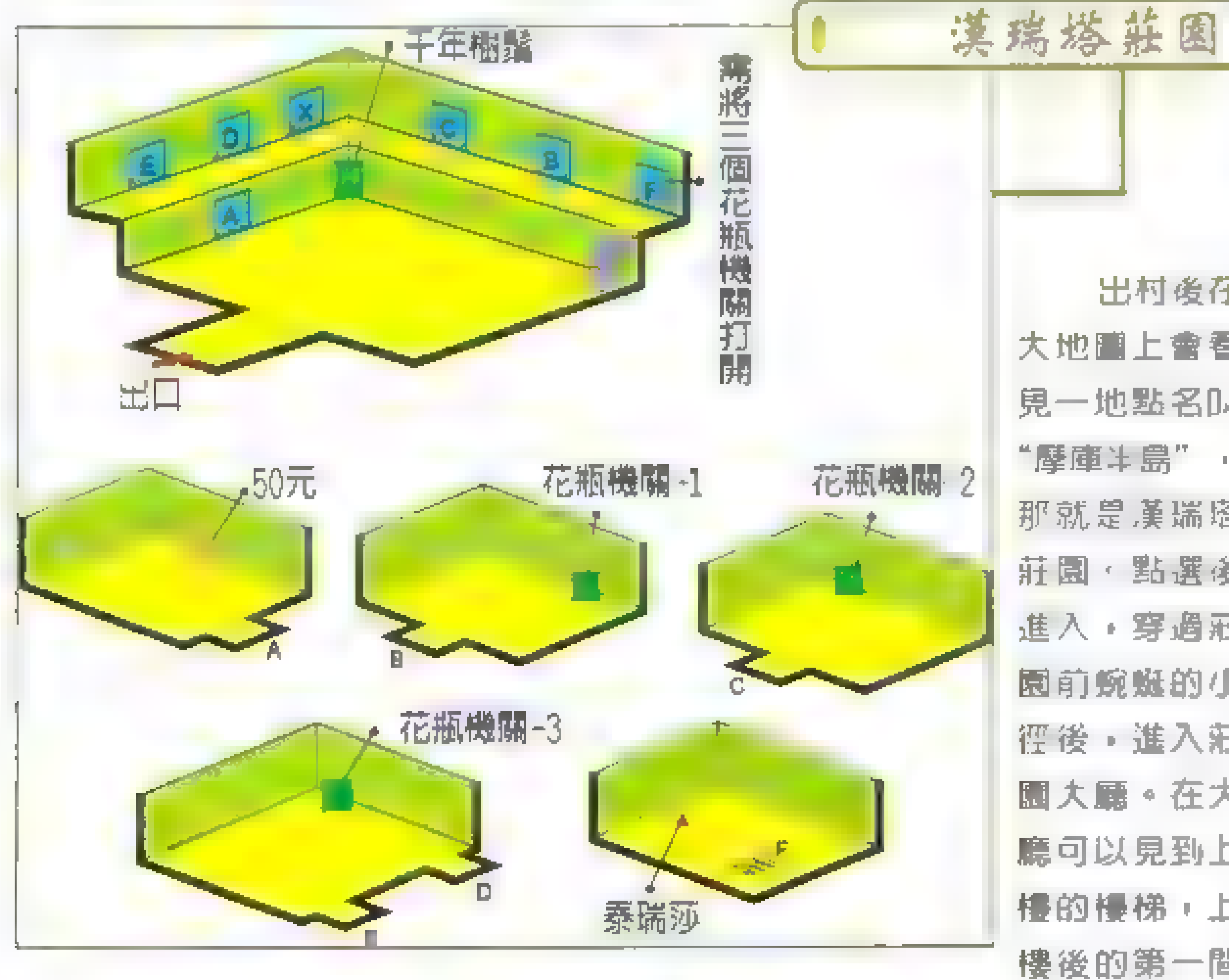
堤雅在去見她的朋友們前，會先問克雷格：到底要不要將兩人身體互換的事告訴他們？兩個選項，第一個是選擇「既然是好朋友，那就沒什麼好隱瞞的。」，第二個是選擇「這件事還是越少人知道越好吧！」。這裡的選擇會影響後面的劇情，如果選擇的是二，那堤雅當上女帝的機會就會變大；反之選擇一的話，那就是其他人比較有可能...筆者在這篇攻略裡面是選擇二，讀者可以視自己需要自由選擇。

選擇完後，往村北方向走到中央廣場，在這裡看見了堤雅的朋友泰瑞莎和克麗雅。眾人說到村子東北方有一座"漢瑞塔莊園"，裡面可能有神聖之石的消息；無奈漢瑞塔莊園是附近聞名遐邇的鬼屋，眾人說什麼也不敢擅闖；只好先在鎮內探聽有無其他神聖之石的消息再說。於是克麗雅和泰瑞莎便離去，留下兩人在鎮上到處打聽。

拯救泰瑞莎

在大街上掃蕩一遍之後，兩人垂頭喪氣的回到堤雅家中，結果仍一無所獲。正當準備休息時，克麗雅卻跑來找堤雅，說泰瑞莎隻身前往漢瑞塔莊園了！兩人一聽這消息便感到不妙，立刻決定前往相助。

漢瑞塔莊園



出村後在大地圖上會看見一地點名叫"摩庫半島"，那就是漢瑞塔莊園，點選後進入，穿過莊園前蜿蜒的小徑後，進入莊園大廳。在大廳可以見到上樓的樓梯，上樓後的第一間房間似有機關鎖住，這機關乃由樓上另外三間房間內的花瓶所控制，只要進入房內後調查花瓶，就可以開啓。

進入房內只見泰瑞莎一人在此，沒想到此女不但不感謝堤雅前來救助，而且還語多譏刺。在這裡必須選擇決定支持堤雅或者泰瑞莎的說法，當然支持那個人時，那個人就比較有可能當上女帝唷！筆者在此處選擇"支持堤雅"，玩家請照自己喜好選擇。

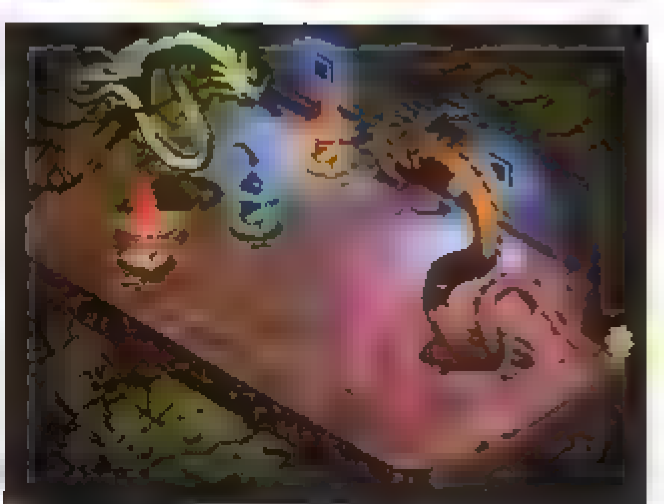


當眾人正談到一段落時，有一白色幽靈出現在眾人身後，泰瑞莎竟然又與幽靈拌起嘴來，使幽靈怒不可遏，向眾人衝來。將此幽靈打倒之後，留下一只妖精戒指，泰瑞莎一看不是神聖之石，便無任何興趣，將戒指給予兩人。

三人一起回到安提斯翠村，泰瑞莎便說自己要離開，前往另一個城市尋找神聖之石，不等克麗雅說話就走掉了。克麗雅則說自己的叔叔明天會回村，要兩人稍事休息之後，等待克麗雅從叔叔那裡探知有關於神聖之石的事情。

第二天一早，克麗雅便告訴兩人，在村子西北邊的翠黎平原洞窟裡，可能有神聖之石的"月之石"。兩人整裝過後，就出村前往翠黎平原洞窟。









爆笑妖精可可露

穿過平原的草地，在快要到洞窟之前碰到一隻妖精，這妖精叫做可可露，在這裡已經有一段時間了。可可露說克雷格和堤雅看來似乎感情很好的樣子，在這裡可以選擇回答：第一個就是“事情不是你想的那樣”、第二個就是“我們感情[illegible]怎樣？”這兩個選項關係著與堤雅之間的好感度，會影響結局。如果結局想跟堤雅在一起，就選擇二，如果想跟別人在一起，可以選擇一。在此處筆者選擇的是二。

可可露聽了之後，嘴裡直嚷著這洞窟裡面有月之石，但是她因為打不過裡面可怕的蝙蝠而取不到。答應可可露在拿到月之石會回來借她看看後，兩人便進入了洞窟。

翠黎平原洞窟

這洞窟的出口在左上角，只要在第一個轉彎後往上走，再靠右轉就可以走到。在洞窟深處遇見了蝙蝠，在小蝙蝠手中騙到了月之石，但是卻引來兩隻大蝙蝠的合力攻擊。這蝙蝠相當強勁，小心牠們的瞎眼攻擊，建議是多練點等級再來戰牠們。打倒蝙蝠後，出洞將月之石借給可可露，但是可可露卻不想還，轉身向後便逃！



山道洞窟

兩人追上山道，穿過山道上面的洞窟，終於在山道後方找到可可露。但可可露仍不肯還月之石，而且還出言挑釁；克雷格和堤雅兩人無可奈何，只好與可可露大打出手。把可可露打敗之後，可可露因為好奇，還問兩人身體互換的事，堤雅拗不過，只得和盤托出；沒想到可可露聽完之後玩心大起，帶著月之石硬要加入我方。穿過山道繼續向北走，就可以走到女帝所在的王都帕拉斯城。





伊特拉森林的大祭司

二人進入城內後，先在城內的各種商店更新裝備。一走到城門口，就聽見守城的士兵傳令說，現在只有拿著神聖之石的帝王參選者才可以晉見女帝。堤雅一想到這裡，就想起自己的身體還沒與克雷格換回來，得先處理一下才行。

在城中四處打聽，是否有魔法師能將兩人的身體換回，最後終於在城內中央廣場魔法屋內問到一個男子，他告訴堤雅：在城西有一個伊特拉森林，在森林裡面住了一個法力高強的大祭司，名字叫做埃爾絲。眾人得了消息後，立刻奔出城門向西而去。





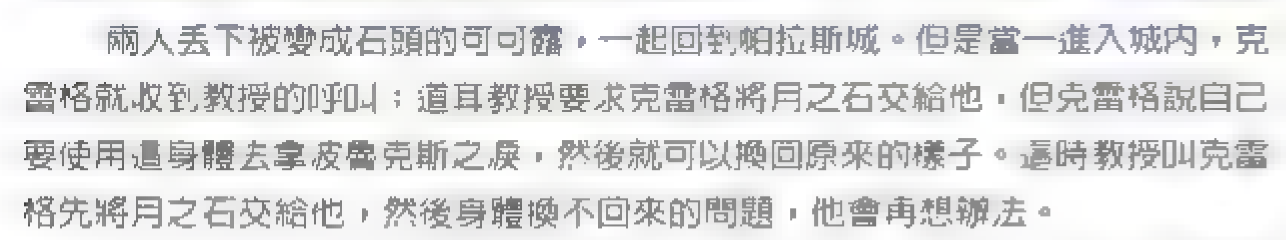
穿過森林迷宮進入埃爾絲的房內，只見一小女孩在煉金爐內看東西。東問西問之下，才知道這女孩就是帝國祭司－埃爾絲大人！可可露忍不住皮癢地笑了埃爾絲幾句，沒想到觸怒了她，當下就被施以強力魔咒變成一尊石像！這個看來像小孩的大祭司，可是個已經五十多歲的老者了！

隨後埃爾絲詳細的問過兩人的來歷，知道了兩人因為克雷格施展時空轉換術，而導致身體互換；埃爾絲對克雷格所在的世界有相當的興趣，也對那個以科學為名的魔法感到好奇，於是埃爾絲便問克雷格，要不要留下來告訴她有關於2002年索夫特斯達大陸的事。在這裡有兩個選項，一個是選擇“留下”，另一個選擇“不要”。

筆者在此處選擇了“留下”後，埃特絲很高興，立刻告訴兩人，要將身體變回需要“波魯克斯之淚”。這波魯克斯之淚就藏在帕拉斯城地下；兩人一想，只有靠著月之石混入女帝選拔的比試場，才有可能獲得波魯克斯之淚。

堤雅說要去，但是她現在還是克雷格的身體；要是以這個面貌去的話，當上帝王的就會是克雷格了！克雷格說還是他代替堤雅去好了，反正這件事極少人知道，他去也沒有什麼問題。三番商量之後，最後還是決定讓克雷格頂著堤雅的形貌前去應試，得到冠軍之後再換回來，如此便天衣無縫。

帝王選拔大會



兩人丟下被變成石頭的可可露，一起回到帕拉斯城。但是當一進入城內，克雷格就收到教授的呼叫；道耳教授要求克雷格將月之石交給他，但克雷格說自己要使用這身體去拿波魯克斯之淚，然後就可以換回原來的樣子。這時教授叫克雷格先將月之石交給他，然後身體換不回來的問題，他會再想辦法。

克雷格實在搞不懂教授要這月之石作什麼？於是道耳教授坦白了自己想當帝王的心跡，因為實驗的空間越來越小，財政問題日見形黜，所以道耳打算當上諾瓦的帝王，便可以無止盡支持自己的經費來做研究！克雷格相當不以為然，認為帝王的選拔是屬於這些古代人的，教授一怒之下便將通訊切斷。克雷格沒有辦法，只好先專注於眼前的事件吧！

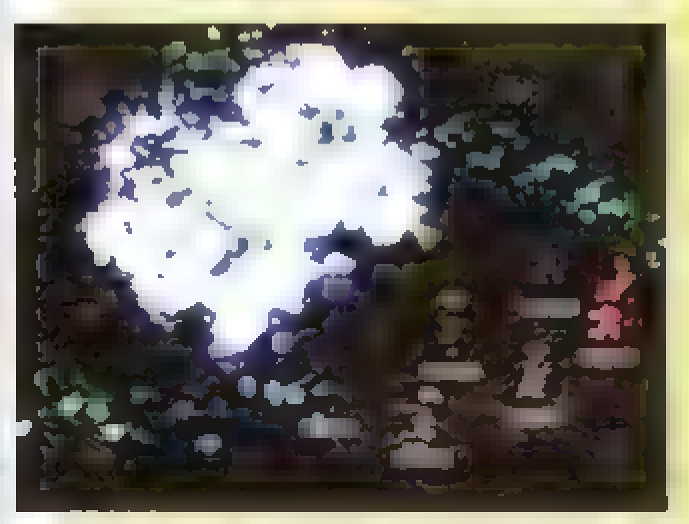
在城門口跟堤雅分手後，克雷格以堤雅的面貌帶著月之石通過衛兵的盤查。在女帝面前驗過身分後，發現另外兩個一起應試的人，竟然是桑妮雅和泰瑞莎！原來泰瑞莎在與大家分開之後，自己找到了拿到日之石，而那個一開始在沼澤幫過克雷格忙的桑妮雅，拿到了星之石；無奈桑妮雅不認識現在的克雷格，三人也沒時間敘舊。

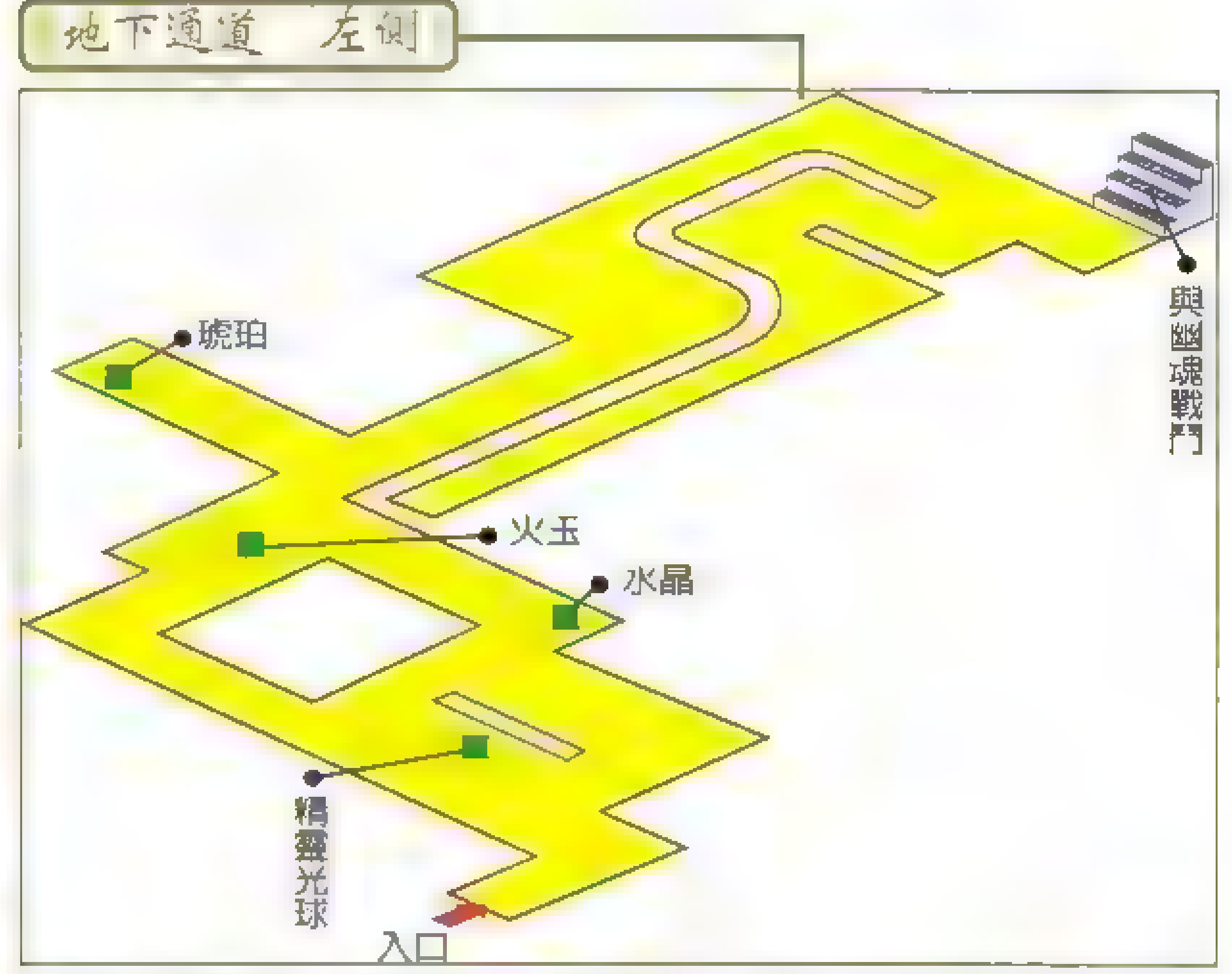
在女帝的號令之下，宮殿左側的三面石板打開，出現三個地下通道的入口。其實這條地道就是連接王家祭壇的地道，只要誰先通過這條充滿危險的地道，然後進入祭壇之中，解開召喚守護精靈的謎題，誰就是帝王的準候選人！

於是當下三人便開始角逐。這時的三個門都可以選擇，但是有一點要提醒大家，如果說在進入門前跟泰瑞莎和桑妮雅說過話，她們會先進入另外兩扇門內，可以選擇的機會就只有一個了。這三個迷宮基本上大小長度都差不多，怪物也一模一樣，選哪扇門都可以。此時筆者選擇走入左邊的那扇門，在地下迷宮內逐段前進。







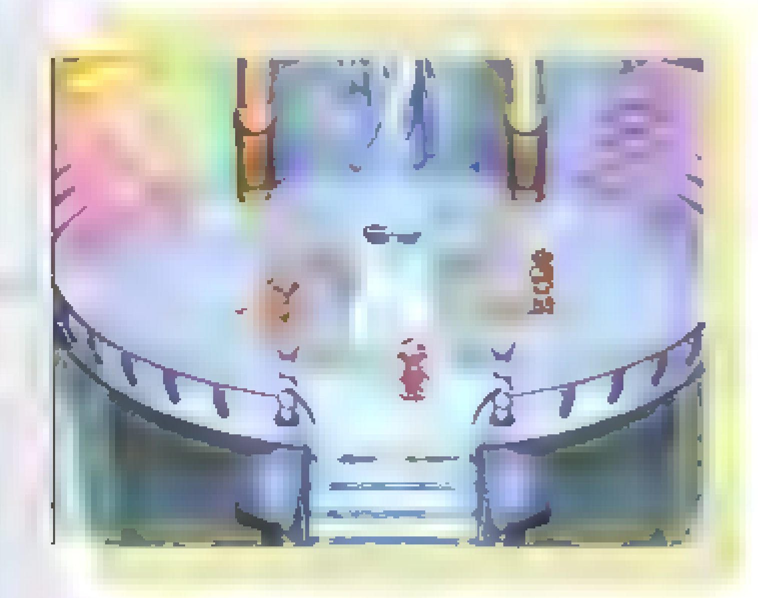


在快要到出口的階梯時（不管哪扇門，最後要到出口之前都是一段階梯），不要急著向前衝喲，要先紀錄一下，因為有個超級強的敵人出現哦！原來這個人是幾百年前為了saving帝王而死的亡靈，在累積了幾百年的怨恨後，它打算在這裡殺害每一代的候選人！要注意其物理攻擊，如果有可以提升防禦力的物品更好；注意補血等動作，不要消耗太多體力。



召喚守護精靈





將亡靈打敗之後，從地道出來便進入了祭壇的大廳噴水池，然後再往上走登上二樓，就可以開始召喚精靈。在這裡會碰見泰瑞莎，她正在研究那牆上的紋路。走到神像下面，調查中間的書本，克雷格會照著書上的內容來唸咒語。

唸咒語的同時還會有許多顏色閃動，照順序是"[illegible]"的顏色，對應到後面的彩色玻璃窗，就是由右邊算來第二、右邊算來第三、左邊算來第一、左邊算來第二、左邊算來第四、右邊算來第四、右邊算來第一、左邊算來第三。

只要向前去觸碰到正確的順序，玻璃窗的光就不會熄滅，還會越來越多；如果順序搞錯，就會全部熄滅，必須從頭再來一次。將彩色玻璃窗照順序八個全開之後，就會出現召喚精靈～結果一看，哇咧！竟然是可可露！

原來可可露的媽媽就是上一任的守護神殿精靈，可可露為了逃避這個和母親一樣的無聊工作，只好逃出城外，但是在命運的安排之下，還是被召喚來此...可可露心想來此也好，不然不曉得還會被埃爾絲定在那裡多久呢！

當可可露得知是提雅、克雷格，召喚出她之後，便說她一定會雀屏中選當上女帝，泰瑞莎聽見這種不中聽的話，自然是氣得不得了...又過了一陣，可可露不知怎地，竟然也想學習方才克雷格召喚她的方法來唸咒語，結果一唸之下，神殿崩毀！還竄出一隻守護神殿的獅鷲獸向眾人撲來！

這只獅鷲獸不但攻擊力強，還會用很多討厭的魔法，幸虧在場的泰瑞莎、桑妮雅和可可露都會加入戰鬥，一起打敗牠吧！

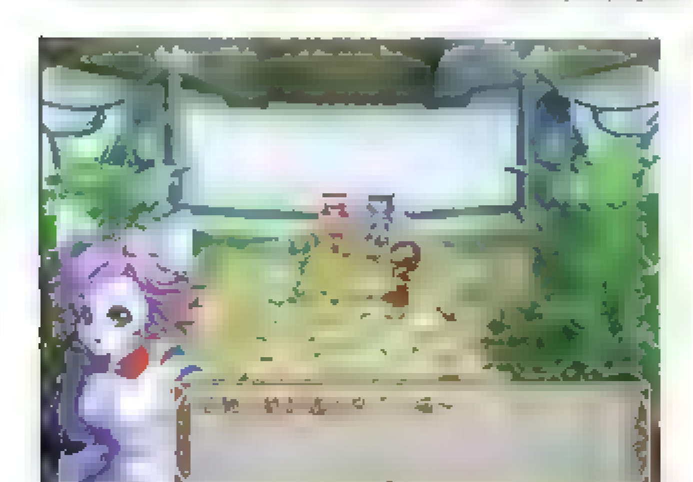


兩人返回原狀

打敗這隻獅鷲獸後，感覺祭壇似乎將要崩毀，衆人便一起逃出祭壇外。從二樓左邊的門下樓，就可以順利出門。衆人走出了祭壇，克雷格看著手上從亡靈手中搶到的"波魯克斯之淚"，想到堤雅還在伊特拉森林中痴痴的等，便說自己有要緊的事，不跟大家一起行動，讓大家先回帕拉斯城去。

此時盡速趕快趕回伊特拉森林，去找埃爾絲和堤雅，請她幫忙把兩人的身體交換回來。再度穿過伊特拉斯森林，埃爾絲便在自己的家門口施展法術，讓兩人終於回到自己的肉體裡面，真是可喜可賀！

交換完成後，堤雅因為必須趕快回到帕拉斯城，與衆人前去女帝前面報告結果，所以暫時隻身一人離開；埃爾絲則要求克雷格，聊聊一些有關於索夫特斯達大陸的事。說不到幾句話，埃爾絲便要求克雷格一起前往一眼村，以解決村內沼澤怪物的問題。







魔幻騎士



密絲特沼澤

這一眼村就位在安絲翠拉村南方，其實就是一開始傳送到此地所碰到的那個密絲特沼澤。只是此次進入這裡是在畫面的左上角，只要照著地圖上面的走法，就可以到達沼澤迷宮的出口處；在此處往下行，就可以進入一眼村。在一眼村村口附近有一團長得很奇怪的玩意，那個就是村長"咕嚕嚕"。

咕嚕嚕道出因為沼澤怪物作祟，害得村內無法發展，人族也不敢前來買藥的事，當下埃爾絲便答應咕嚕嚕要斬妖除魔。怪物的巢穴就在村子的右上方，進入後就開始戰鬥。沼澤怪物是個眼球怪，會催眠攻擊，要小心預防。

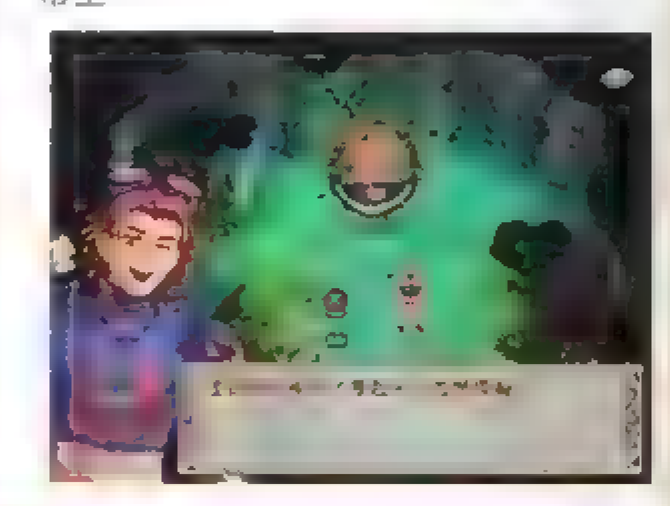
出大地圖
精靈光球
傷藥
精靈光球
棉布帽子
往一眼村

B=C	下方	K=N	下方
C=B	上方	L=M	下方
F=A	右方	N=K	下方
D=H	左方	M=L	上方
I=G	下方	J=E	右方
A=F	上方	H=D	左方
E=J	下方	G=I	下方

把眼球怪除掉後，埃爾絲很高興地將牠收進自己的捲軸內，並且說明以後可以當作神魔來進行變身；當她說到對神魔需要供奉時，克雷格說他正好有捕捉小動物的能力。埃爾絲一聽見克雷格有此能力，便感覺克雷格很可能就是500年才出現一次的魔幻騎士！雖然克雷格根本不知道魔幻騎士是什麼東西，但是他的確是從天而降的倒沒錯。不管如何，現在還難說魔幻騎士到底是誰。

一眼村的事件解決後，克雷格便要埃爾絲一起前去再訪帕拉斯城，看看二人中究竟是何人脫穎而出。埃爾絲也說已經好久未見女帝，帶著拜訪老友的心態去瞧瞧也不錯。兩人出了一眼村後，由於村外的流沙因為沼澤怪物死掉而停止流動，便很順利的穿過，從出口離開密絲特沼澤。兩人到了帕拉斯城內，衆人全部都已經集中在這裡，等候女帝的宣佈；埃爾斯見到女帝，與女帝一陣寒喧之後，便討論起到底克雷格是不是魔幻騎士的事來。

原來真正的魔幻騎士是一個可以為人帶來不可思議的成功之特殊人物，他從天而降，知道衆人所不知的事情；每隔五百年出現一次，幫助要競選帝王的人取得天下；也就是說，現今克雷格在此，只要他幫助三位候選人中的一位，則那人必然可成為諾瓦帝國的新帝王。





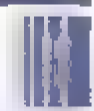








艾斯依弗教



正談論間，卻聽見兵士前來報告軍情。兵士說艾斯依弗教的教衆起兵攻打羅威爾島上的巴特神殿。這巴特神殿是整個大陸的信仰中心，也是兵家必爭之地；艾斯依弗教則是這幾年間興起的一種新興宗教，專門與政府、女帝為敵。但是很奇怪的，原本艾斯依弗教行事神秘詭異，難以捉摸，也因為該教地下化程度頗深，帝國一直未能掌控；這下子怎麼突然變得強硬起來，出兵攻打神殿？不論如何，艾斯依弗教已經出兵，而神殿的軍情危急也是事實。事不宜遲，要趕快去救援。

埃爾絲要求克雷格帶領堤雅、桑妮雅、泰瑞莎、可可露等人一同前往，除了檢測克雷格是不是真的魔幻騎士之外，更順便讓角逐女帝的三人有一個更大的試煉舞台。女帝也點頭稱可。既然已經決定，衆人便向著西南方羅威爾島上的神殿出發。

穿過島上的平原，來到了島上神殿入口處。可可露在這裡碰見了同樣是神殿精靈的莎拉，莎拉神色慌張的到處亂飛，並告訴可可露，神殿已經被艾斯依弗教的教衆攻破，可可露的母親因為是守護精靈的緣故，更是岌岌可危・・・

可可露一聽幾乎要瘋狂，馬上要衝上去找媽媽，但此時卻在莎拉身後竄出一隊騎鳥的異教徒，不由分說便跟衆人拼命；這五名異教徒會施展強力的魔法，最好有一些魔法援護才會好打。將這五人打倒之後，克雷格認出他們所騎的鳥像是機械鳥－實在有點奇怪，這個時代應該不會有這樣的科學技術！心中雖然不安，但是上面情况十分危急，要趕快去救援！



到底誰是魔幻騎士？



衆人衝進神殿之內，在水神像前面見到了可可露的母親，只見可可露母親被四名異教徒的魔法使圍住。就在此時，從天上降下一只大機械鳥，上面坐的人竟然是身穿黑色鎧甲的－道耳教授！

道耳教授的出現，真是教克雷格吃驚。本來道耳教授原先打算憑自己的力量角逐帝王，但因著克雷格不聽話並拒絕給予月之石後，他便打算靠武力奪取世界，所以親自來到此間奪取天下。當道耳和艾斯依弗教的教主相遇後，他便順理成章的成為副教主，並提供未來的科學技術來製造許多機械鳥來作戰。

道耳並提到魔幻騎士的傳說，並且說自己就是正牌的魔幻騎士！克雷格不齒他的說法，但是那道耳卻要和克雷格決一勝負，並且叫麾下的異教徒魔法使前來戰鬥。

與異教徒戰鬥完後，克雷格斷然拒絕了道耳叫他入夥的請求，道耳便說他們現在決定要率軍去攻佔西邊的提克亞達城，說完之後便騎著機械鳥飛走了。雖然道耳的威脅猶在，但是至少成功擋住了艾斯伊弗教在神殿的侵略。可可露安慰她的母親～可憐的母親，連翅膀都快要殘破不堪了～

不管如何，與帝國有關的事不能不管！衆人一陣議論，決定要回到提克亞達城援助當地守軍抵抗攻擊，至少趕在艾斯依弗教前面通風報信也可以。不過正當此時，泰瑞莎不知何故與克雷格拌起嘴來；克雷格說了泰瑞莎幾句，泰瑞莎便氣走了。沒有辦法，只好順著下神殿的路去找泰瑞莎吧！

在島的出口處遇見了泰瑞莎，幾番安撫之後終於歸隊；但是堤雅也和泰瑞莎定下約定，在角逐女帝的事上，克雷格不可以相助她倆任何一方。

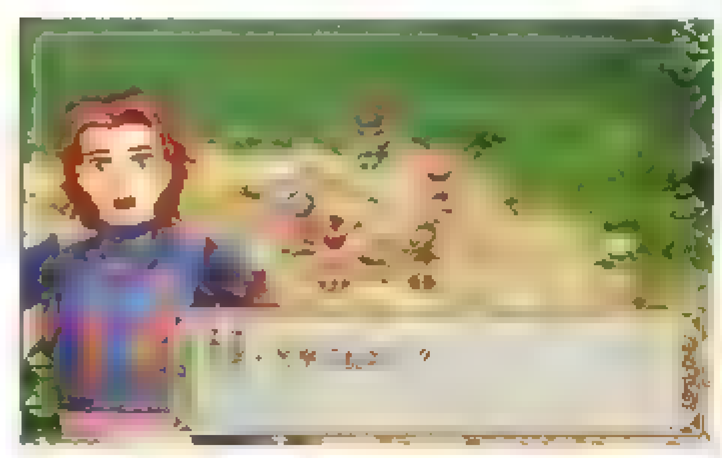
提克亞達城的法藍

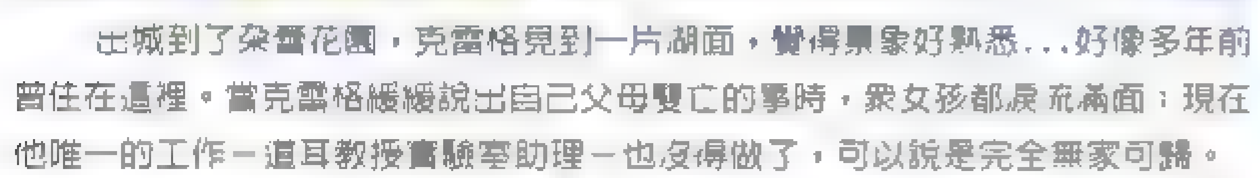


眾人再往西行去，到了提克亞達城，剛剛進城就見到一群士兵出來警備，士兵與一名叫做法藍的人在討論有關於艾斯依弗教眾的事，還有城內的狀況。在這男子的言談話語中，獲知他似乎在城中當個不小的官吏，且與另一名叫做羅希的官員不太和；但見法藍對於士兵們說羅希的壞話一事感到不很高興，交代自己要去朵蕾花園之後，便出城去了。

眾人進入提克亞達城，並在城中採買必要的道具和武器，不過在要進入領主的城堡內時，卻發生了問題；原來現在艾斯依弗教眾甚多，為了怕有奸細混進城內，進出城門都需要手諭，而發手諭的官吏有兩個，一個就是剛剛的法藍，另外一個就是羅希。

此時堤雅突然想起自己和法藍是同鄉，和泰瑞莎二人一起長大，不但是青梅竹馬，而且他們兩人都將法藍視為大哥哥；泰瑞莎卻臉泛桃紅的不願意多說話，這莫非是對法藍有愛慕之意？當下只有兩個選擇，一個就是硬闖城門，另一個就是去找法藍。既然法藍與堤雅等人熟識，找他拿個東西應該不是難事。於是眾人便決定前往朵蕾花園一趟。





朵蕾花園

出城到了朵蕾花園，克雷格見到一片湖面，覺得景象好熟悉...好像多年前曾住在這裡。當克雷格緩緩說出自己父母雙亡的事時，眾女孩都淚流滿面；現在他唯一的工作－道耳教授實驗室助理－也沒得做了，可以說是完全無家可歸。

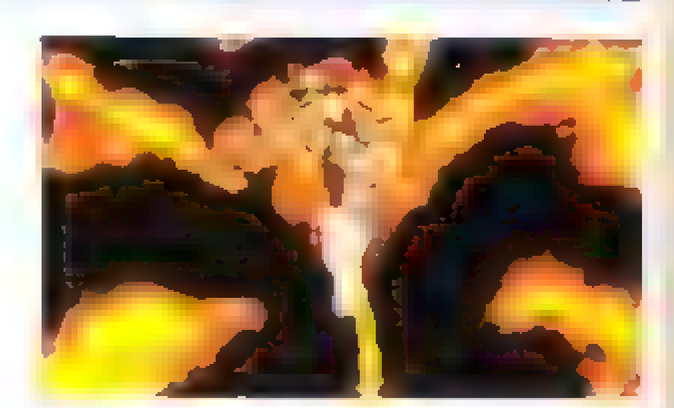
桑妮雅一聽這故事便起了同情心，直嚷著要克雷格在事情結束後住在他家；埃爾絲則說自己已經跟克雷格約定好，要克雷格在那裡告訴他有關於索夫特斯達的事。堤雅也說自己家裡雖然小，但是如果克雷格不嫌棄的話，倒是可以去住一住。

這時有個選擇出來了，那就是必須選擇事件結束之後到底要住在誰的家裡。這個選擇跟結局很有大的關係，在此可以選擇堤雅、泰瑞莎、埃爾斯、桑妮雅，還可以選擇輪流睡；玩家請憑自己的喜好來處理這事件，筆者在這裡選擇的是“跳隨[illegible]”。

朵蕾花園

選擇完畢之後，就進入朵蕾花園，這個花園的路徑相當繁雜，但是不要擔心，織天使已經將地圖畫出來了，依照地圖就可以順利穿過朵蕾花園。穿過花園，到了花園中間的小屋。在這裡找到了公主嘉貝葉拉

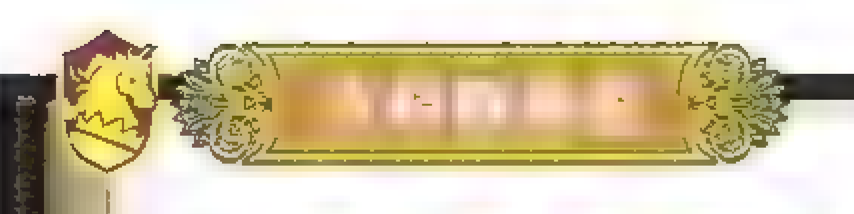
恢復點
寶箱（精靈光球）
入口
出口
精靈光球
多瑙黛絲





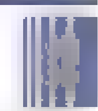
嘉貝葉拉坐在鞦韆之上，法藍在一旁陪著她，嘉貝葉拉顯然不太快樂，因為半年前她和另外一個女孩子蜜兒兩人同遊薇娜湖（就是朵蕾花園前面那一攤水），當時雖有法藍和羅希兩人隨侍在側，但是她與蜜兒還是雙雙落水，蜜兒因此失去了生命，連屍體都找不到。這個蜜兒是羅希的妹妹，也是法藍喜歡的女人。

羅希自從蜜兒死了以後，就一直怪罪法藍，而法藍也因為自認為害死蜜兒而自悔不已，法藍和羅希兩人也因為這件事一直有芥蒂，這就是為什麼一直風聞羅希與法藍兩人不合的原因。嘉貝葉拉走掉之後，眾人前去找法藍說話，告知他城中危急的情況；法藍知悉之後，便加入我方，一起回到提克亞達城。

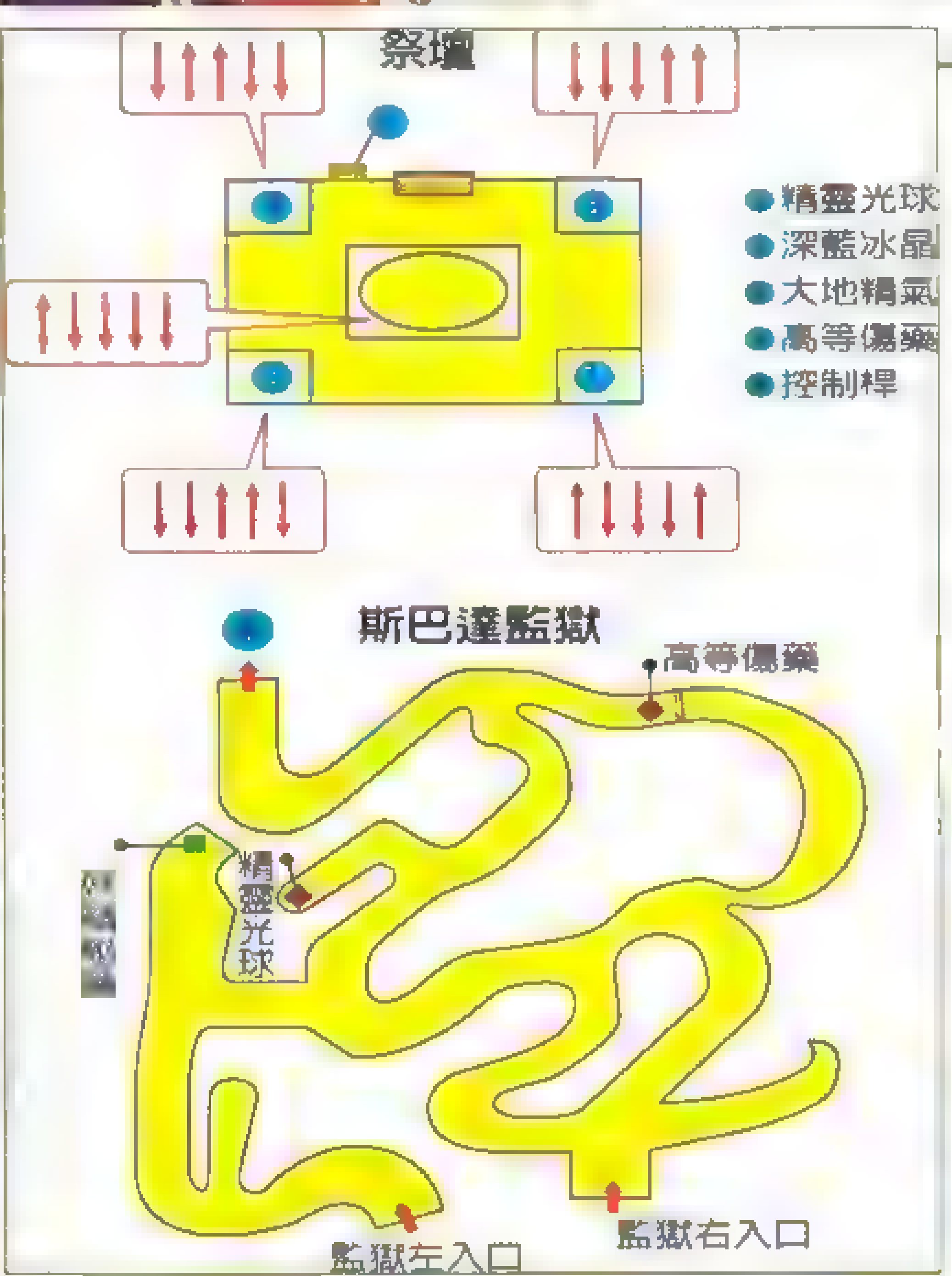




斯巴德監獄



穿過提克亞達的市鎮進入城內後，羅希與法藍在領主的面前又大吵了一架；這時兵士來報斯巴德監獄失守，現在已經落入艾斯依弗教眾的手中。羅希直指法藍就是失職讓監獄丟掉的元兇禍首，要城主對法藍加以懲處；一番商量之後，城主決定讓法藍戴罪立功，眾人更決定要幫助法藍，而且這也許可能是艾斯依弗教一個聲東擊西的陷阱，當下決定只讓克雷格、埃爾絲、法藍、泰瑞莎、提雅、桑妮雅等人前去斯巴德監獄，其他人負責防備異教徒的奇襲。



斯巴德監獄

眾人進入監獄後，只見地上一片狼藉；從被破壞的監獄牆壁進入了地下隧道，穿過深邃的地下隧道，卻在這裡發現了祭壇！這個祭壇很詭異，不太像古時候的遺物，到底是誰在這裡建造的呢？就在此時，突然有機關啟動的聲音！從地上突然升起的鐵柵，將法藍和桑妮雅兩人關在裡面。隨著笑聲走出來的，是一個叫做烏瑪的女子，她因為自己想要做帝王的后妃，不想讓三個女子當上帝王。

這個叫做烏瑪的可不是單純的變態，她身邊的兩隻獅子更加兇狠，其中的銀獅會立刻對在場的人發動攻擊；將銀獅擊倒之後，烏瑪便帶著金銀雙獅一擁而上，再戰一回！將其打倒之後，烏瑪會啟動機關，從身後的通道溜走。

這裡的機關在左上方牆壁上，一直調查它就可以將其上下扳動；只要將它呈現"上下下下下"的狀態時，機關就會被打開。打開機關以後，眾人認為必須往前繼續追查，才知道到底是誰在暗中搞鬼；繼續向前走便走入一個很奇怪的房間，這房內地磚上面刻有四種花紋，就是稱為四聖獸的"青龍、白虎、朱雀、玄武"。







幻象迷宮



因為房內並無任何提示，熾天使認為這裡也會與往後的劇情發展有關。向前踏上第一塊磚，踩下去之後，便發現另外四塊磚發出了色彩；再往前走一步，腳下一空便仰天摔了下去。

當克雷格醒來時，身邊只有埃爾絲一人，此時埃爾絲趁機逼問克雷格，到底心中想的是哪一個女孩？到底打算支持哪一個女孩當女帝？玩家可以選擇桑妮雅、泰瑞莎、提雅和埃爾絲四個，請按照喜好自由選擇。

這個選擇題會影響結局的走向，熾天使在這裡選擇一個相當有趣的答案"埃爾絲"，因為這算是一種答非所問。埃爾絲並不相信克雷格會愛上她，雖然克雷格說得很好聽，但是埃爾絲已經五十幾歲了，不會這麼輕易上當。

兩人正說話的時候，前面突然出現了另外幾名夥伴；當克雷格高興地要迎上前去時，埃爾絲卻說那並不是人，而是帶有惡意的幻象，當下兵戎相見與它們打了起來。戰鬥之後，埃爾絲知道這裡是以幻象為主體的迷宮，牆壁上的水晶狀物體可以當作門一般進入。正講話時，其他的夥伴也聞聲趕至；眾人再度結為一隊，要衝過這個迷宮。



待走至迷宮出口，一看竟然是在提克亞達城的城內！眾人都大吃一驚，這怎麼可能～但是去藍卻很不情願的說出這裡的地點正是“ ”！泰瑞少在羅希的房間裡面找到了羅希與艾斯依弗教勾結的證據，於是在驚訝和嘆息之下，眾人來到了領主所在的房間。

領主聞言便大大震怒，馬上要左右去逮捕羅希歸案；但是兵丁才一出去，就來報說羅希將公主嘉貝葉拉帶往朵薔花園去了，也許羅希會拿公主當人質！眾人感到不妙，為了避免公主遭到不測，便前往朵薔花園尋找兩人。這一次再訪花園中央的小屋，在屋前碰到了羅希和公主嘉貝葉拉。





受道耳控制的羅希

在眾人的逼問之下，羅希承認自己通敵叛國，但也不願意就這樣投降，便與眾人大幹一場。此次戰役並不簡單，因為之前那扁螞的兩只獅子不知怎地就跟了羅希。將它們打敗之後，羅希便說出自己為何通敵叛國的原因。此時道耳亦出現在現場，見羅希無法痛下殺手，就使出魔法將嘉貝葉拉殺死！



羅希痛苦的看見嘉貝葉拉死去，這才說出那時候發生的事～原來那次遊威娜湖時，嘉貝葉拉和蜜兒雙雙落水，蜜兒的確是不知所蹤，但是嘉貝葉拉找到時卻已經死亡。心慌意亂的羅希被突然出現的道耳遇見，當道耳說可以將嘉貝葉拉復活時，羅希早已六神無主，只有答應。



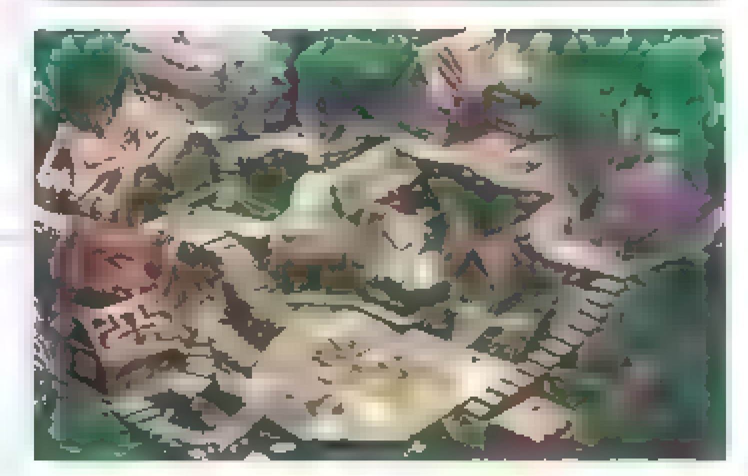
於是道耳使用妖魔大法將嘉貝葉拉復活，條件就是做艾斯依弗教的內應。因為對嘉貝葉拉的愛，讓這男人做出了有辱名譽的事。

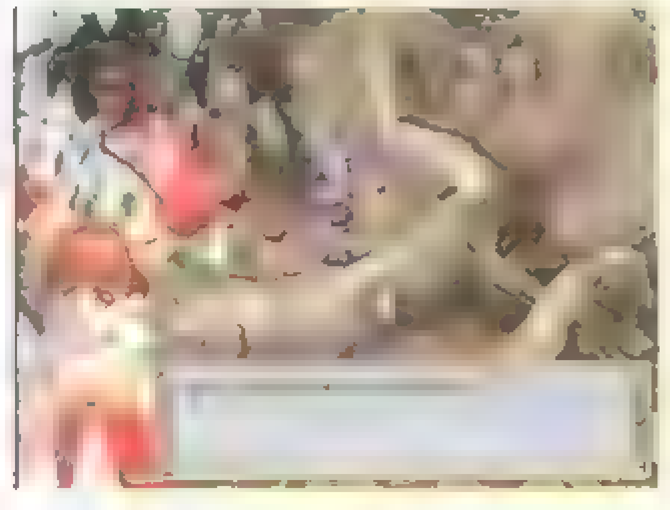
現在羅希再求道耳將她復活，但是道耳卻還想殺人，卻被克雷格以毀掉身上的轉換器為由制止；原來道耳還要靠著克雷格身上的轉換器，才能回去實驗室，現在克雷格說要毀掉，可算是讓道耳起了戒心。道耳說他會去思考該如何救活嘉貝葉拉，就飛走了

等道耳走後，埃爾絲說她知道在附近的奇塔之家內，有個人會復活之術，這個人就是她的大師兄臺名帝 眾人知道之後，便打算一起去奇塔之家請求援助。當下安排羅希回到城內照顧嘉貝葉拉的屍身，眾人前去奇塔之家，等到確定復活的方法後，再到城內會合。













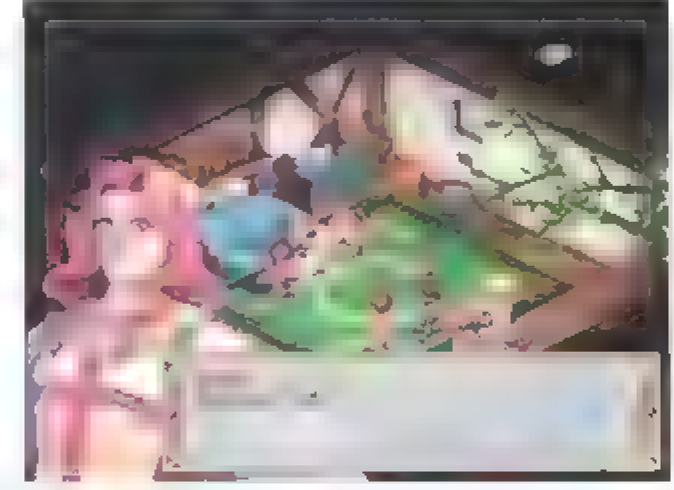
奇塔之家的鳥人



奇塔之家是一個建在千年古樹上面的村落，出入的都是鳥人，這裡也是鳥族人的根據地。在奇塔之家的城鎮裡面，可以感覺到一股討厭人類的感覺，其實鳥族對待多種人族都不是很友善。換了裝備和補充道具後，眾人便來到了奇塔之家的最高處，見到了埃爾絲的師兄—夏洛帝。

夏洛帝有一個大弟子，是個長得很美麗的鳥人，名字叫做葉塔。大家見了之後，才發現夏洛帝竟然對埃爾絲一片癡情；大概是因為筆者兩次都選擇埃爾絲的緣故，所以夏洛帝長久以來對克雷格產生強烈的醋意，當下與克雷格一言不合，便莫名其妙的打了一架。

與夏洛帝單挑時，因為對手的法力高強，千萬不可與他比魔法，建議多用絕技和召喚曲。將夏洛帝打敗後，夏洛帝才願意告訴眾人復活的方法，就是必須有人去煉獄中為她取得七條魂魄，然後再耗損三十年壽命給她，讓她復活。這種方法非常地危險，因為如果將壽命給他的人剩下不到三十歲，那很可能又有一條命泡湯了。



當下法藍便說自己要犧牲壽命，泰瑞莎大大生氣，簡直氣翻天。因為泰瑞莎一直以為法藍大哥可以不在乎，但是那樣的犧牲實在太大，但是法藍卻仍堅持要去，於是夏洛帝給大家一顆火珠，要眾人前往薇娜湖，就是要藉著火珠的力量直搗那……，將湖水蒸乾後進入煉獄。

薇娜湖煉獄奪魂





眾人來到了薇娜湖，但一進入時會遭到蝦龍的襲擊，牠的數量不少，將蝦龍打倒之後，眾人進入乾涸的湖內，在最深處，也就是煉獄入口附近，可看見了另一個女孩，就是十年前亡命尋覓自由的"蜜兒"，當時被水淹在湖中的洞內，靠著動物照顧過了十年，蜜兒獲救，大家歡天喜地。

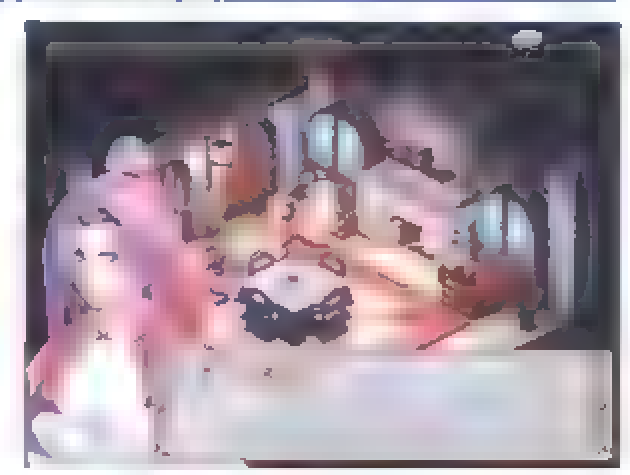
法藍堅持要護送蜜兒出城，但是泰瑞莎卻說，法藍要救嘉貝葉拉，現在又不跟大家一起去煉獄，讓大家為一個不相干的女人犯這樣大的危險，實在是說不過去。因為嘉貝葉拉是法藍的心上人，但是法藍卻在此時又將注意力轉向活著的蜜兒，而要眾人替她去闖煉獄，這實在是太誇張了！最後決定讓泰瑞莎帶著蜜兒回提房亞斯城，法藍留下與大家一起去闖煉獄，完成他與嘉貝葉拉的情意。

煉獄的路並不複雜，從左邊進去可以從右邊回來，也就是只有一條路的意思，所以筆者便不製作地圖了。只要是同一……，裡面一定有一條「嘉貝葉拉的魂魄」，而最後一條魂就在當初進入煉獄的魔法陣那裡，只要前六個魂魄都到手就會出現。值得一提的是，這裡可以蒐集到全套的骷髏裝備，還有一隻叫做賽布洛斯的……可以打。

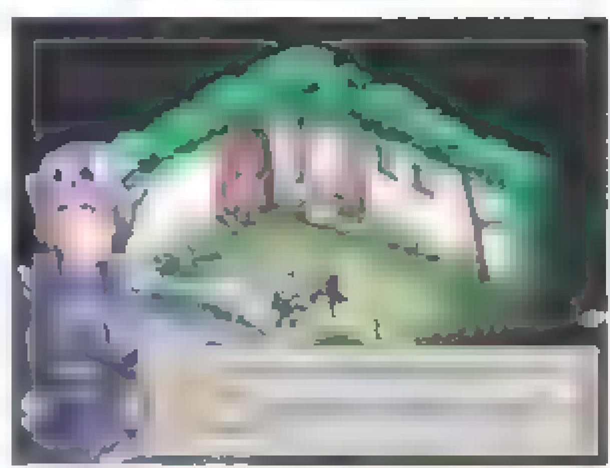
將七條魂魄拿到後回到魔法陣，就會遇見生氣的死神，死神對於眾人敢來此奪魂，感到相當不可思議，揮刀便向眾人襲來。將死神打倒之後，劇情會帶著七條魂自動回到奇塔之家，夏洛帝將魂取去煉製生命光球，並且要大家在村中稍微逛一逛，等他把球煉製出來。

葉塔的祕密愛情故事

在等待夏洛帝製作生命光球時，大家便在村中到處逛一逛，不過鳥族還是一樣不歡迎人族在這裡亂跑。到處聊天之下，得到了一個奇怪的消息，那就是鳥族族長的女兒，也就是夏洛帝的大徒弟－葉塔似乎戀愛了！而且似乎是和來歷不明的人族在談戀愛。為了查清楚這件事，眾人來到了族長家中。



一進入族長家中，就看見葉塔的媽媽在跟長輩說話，哀聲嘆氣的說女兒最近老跟一個行蹤詭祕的人族男子交往，現在葉塔還在後院痴痴的等待著呢！知道了這個消息後，就到村長家裡的後院去瞧一瞧，這後院的入口處就在村長家的下方，從門口出去就到了。



穿過門，只見葉塔一人在那裡痴痴的望著天空，好像盼望她的情郎會從天而降一樣。但是，好像真的有東西要從天而降哪！那是～啊，是騎著機械鳥的道耳！沒想到讓葉塔在這裡等待的男人竟然是道耳！



道耳緩緩下降，一邊向著葉塔說著甜言蜜語，看起來就是一臉虛情假意的樣子；但是葉塔仍照單全收，還露出一臉陶醉的表情，真讓人想賞她兩個耳光！道耳的真正用意到底是什麼？他來奇塔之家有什麼企圖？

眾人當場打斷了葉塔與道耳的卿卿我我，然而道耳的身分也被拆穿。葉塔震驚之餘，也懷疑眾人所說的是不是真的。道耳見事情敗露，以傳送器作為威脅，因為他已找到了一塊地方，在這個時代找到了一個實驗室，它也就算回不去，也可以在這裡進行實驗。克雷格一見這種情況，當場就與他大打出手。

戰勝之後道耳敗走，乘著機械鳥而逃；眾人越想越不對勁，像道耳這種男人，絕對不可能只是為了找葉塔這樣單純。走出族長家，卻看見村上空黑壓壓一片，許多鳥人聚集在那裡，非常憤怒。這時才知道，奇塔之家已經遭人突襲了！

許多鳥人都指出他們是突襲的犯人是人族，所以要當場將眾人捕殺。但是大家心裡都有數，這件事一定是道耳，但是全部的鳥族人都將矛頭指向一行，不願意聽他們的辯解，言語之中充滿敵恨，接著四個鳥人便衝了過來，眾人只好進入戰鬥。這4個鳥人不是很好對付，因為他們懂得互相補血，必要時可以封住他們的魔法，才會變得相對容易處理。

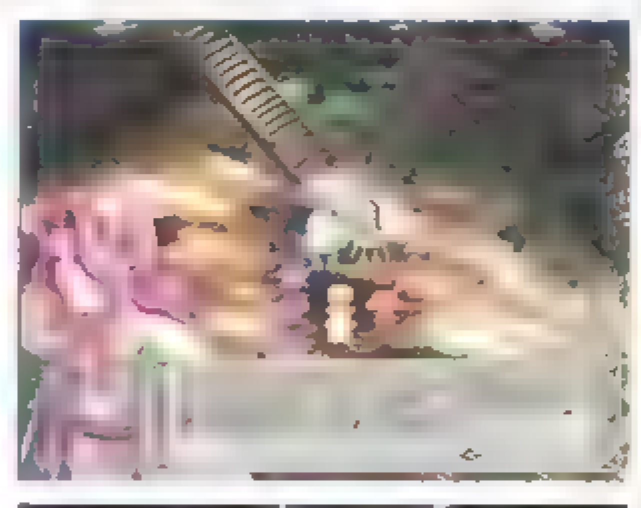
將這4個鳥人擊倒之後，眾人更是不見容於鳥人，就連葉塔也被懷疑，葉塔的母親也不相信她。女兒與道耳有染，不願意繼續讓她留在村中，眾人只好將葉塔帶離奇塔之家。

在奇塔之家的出口處，碰見了已經恢復生命光球的夏洛帝，經過討論之後，得出一個結論，那就是遭到攻擊之後，桑妮雅的故鄉可能也會遭受攻擊。桑妮雅一聽到大家說自己的故鄉可能成為艾斯依弗教攻擊的目標，便急著要回去看看，當下辭別眾人，自己一個人回部落去了。

眾人拿著夏洛帝製作的生命光球，還是先回提克亞達城把嘉貝葉拉救活再說，然後再到奇塔之家去。

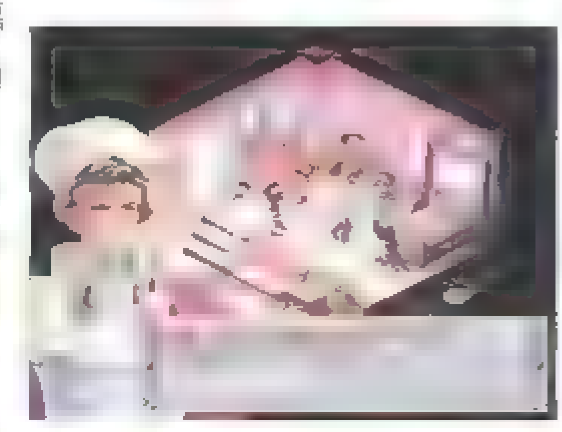
超猛母貓瑟烈斯特

回到提克亞達城，在城門就遇見泰瑞莎。泰瑞莎對於法藍要拿生命光球救嘉貝葉拉很不諒解，認為他不需要花費這樣大的代價；但是泰瑞莎卻當下被埃爾絲說破心意，其實泰瑞莎一連串舉動都指出她喜歡法藍；法藍也告訴泰瑞莎，自己心中其實忘不了她。





進入王城的二樓右側最後一間房間內，提克亞達城主、嘉貝葉拉的屍體，還有羅希都在此處。羅希告訴法藍，真正該為嘉貝葉拉負上責任的人應該是他，所以當場接過生命光球，將自己三十年壽命給與嘉貝葉拉。嘉貝葉拉復活之後，城主恨羅希叛國，舉劍要殺；但是嘉貝葉拉挺身相護，城主也知道他一片癡情，於是不忍殺羅希，雖然舉起長劍，最後黯然放下。

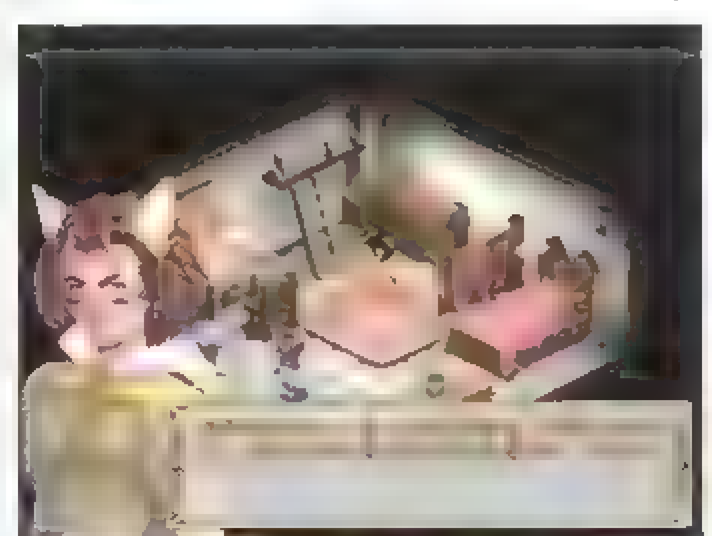


解決嘉貝葉拉的事件後，一行人繼續向前疾行，衝到賽爾利亞部落。一進入這裡就聽見一個大消息，那就是前些天回到家的桑妮雅病了，眾人著急之下前往族長家探視，卻碰見桑妮雅的母親瑟烈斯特。瑟烈斯特是個脾氣很暴躁的母貓，在埃爾斯口中形容簡直是一個惡魔；但是到瑟烈斯特家中後，當埃爾絲與瑟烈斯特寒暄時，她看來並沒有那麼可怕

話說到一半時，瑟烈斯特要求克雷格跟她到旁邊的房內說話。將克雷格帶到密室後，瑟烈斯特便開口質問克雷格，到底對桑妮雅是那種感情？在這裡有兩個選項可以選擇，一個就是“[illegible]”，另一個就是“[illegible]”，這裡同樣會影響往後的劇情發展，請玩家按照自己的喜好去選擇吧！

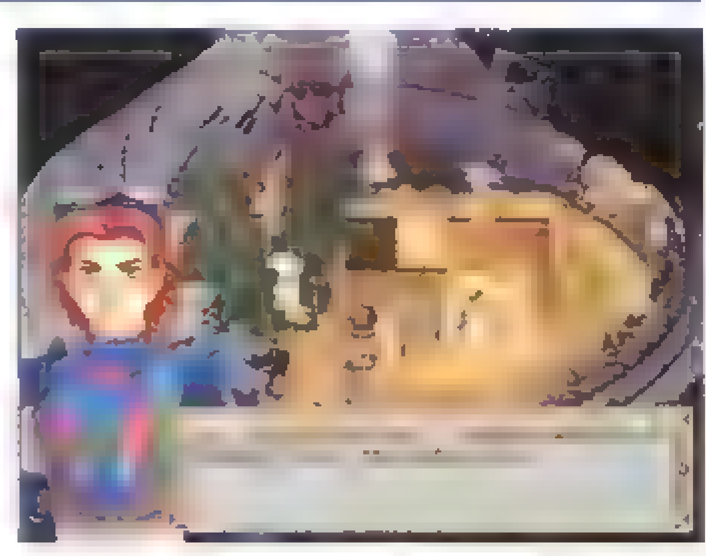
在這裡筆者選擇的是“[illegible]妹妹而已”，於是瑟烈特絲便大大發怒，要將克雷格以及所有人殺掉，以便讓桑妮雅取得女帝寶座！瑟烈特斯猛攻過來，這是一場硬仗！用魔技取勝，然後想辦法去讓瑟烈斯特處於下風。她會恢復自己的體力，一次可以恢復兩百多點，所以相當難纏。

將這場戰鬥撐完之後，克雷格會不敵瑟烈斯特，當場被打昏在地，瑟烈斯特要照著計劃將克雷格殺死，但此時桑妮雅卻衝出來阻擋母親殺克雷格，並說自己並不喜歡母親這樣強逼她，做她所不喜悅做的事；她不想當女帝，只想和大家無憂無慮的在一起，但是瑟烈斯特堅持不許，最後她便將眾人全部打昏，囚於一塔中





瑟烈斯特的真面目



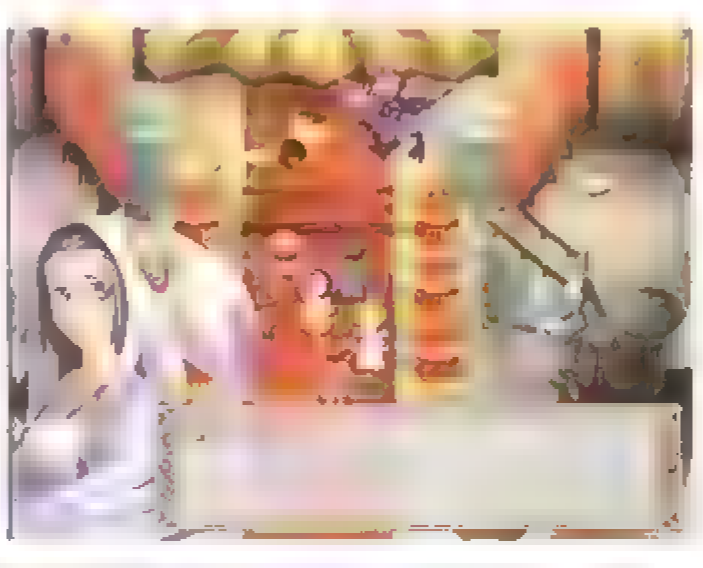
眾人在塔中醒來，知道是瑟烈斯特把他們帶來這裡。埃爾絲說她終於露出了狐狸尾巴，原來她心中還是懷著對當年選不上女帝的怨恨，但是她這樣做到底是為了什麼呢？眾人都不大了解事情的真相，只說如果瑟烈斯特這樣做，最大的得利者不外乎就是桑妮雅了，可見得這是桑妮雅的意思。但是克雷格力排眾議，認為必須真正了解真相後再下定論，現在未免言之過早



地上有一個拼圖，好像連接著一個機關，是用來控制下樓的樓梯。埃特絲說她可以使用魔法來將地圖拼好，但是克雷格堅持要自己拼。這個地圖只消上下左右移動，將全部的格子按照後面旗子上的圖形拼好即可過關；要訣是從上到下，從左到右拼完就可以了，最後的空格落在右下角



在拼的時候可以跟大家對話，他們會幫助你；跟埃爾絲對話，可以選擇讓她使用魔法來完成拼圖。筆者選擇不浪費時間，就叫埃爾絲直接拼好了；這對於結局有什麼影響，筆者還看不大出來，也許只是一個小遊戲而已吧？



將地板拼好之後，地道便現了出來，眾人開始下塔。這塔中常有推不開的門，過不去的通道，大家叫苦連天；好不容易下樓了，抓到一個艾斯依弗教教眾，這人卻說艾斯依弗教被滅掉了！大家一陣愕然，直嚷著怎麼會這樣！

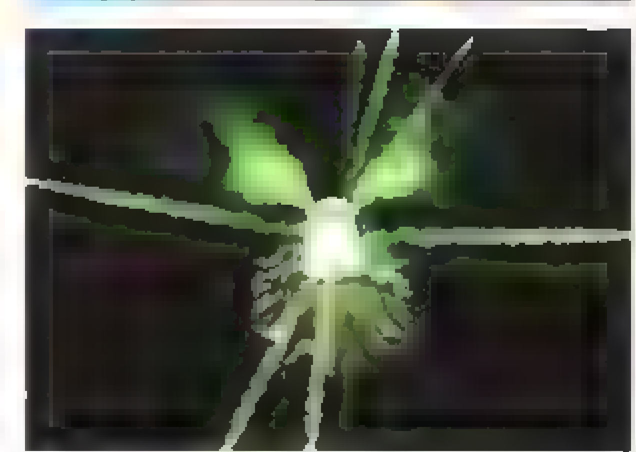
滿腹疑疑的下到一樓，卻看見瑟烈斯特坐在這裡；道耳走了進來，質問瑟烈斯特為何將艾斯依弗教解散！這下才知道這艾斯依弗教教主不是別人，正是瑟烈斯特！瑟烈斯特緩緩說出為何成立艾斯依弗教的經過。

原來瑟烈斯特當年就對現任女帝感到痛恨，於是便暗中一手創立艾斯依弗教，用以反對女帝；然後培植自己的女兒桑妮雅，去參加帝王選拔，再讓艾斯依弗教起兵作亂，由桑妮雅平定，則帝王之位一定會落在桑妮雅的手中。但是現在更簡單了，只要將其餘女帝參賽者和克雷格殺掉，然後再解散艾斯依弗教，說是被桑妮雅滅了，則女帝之位更非桑妮雅莫屬，則瑟烈斯特胸鬱可舒，一平多年之怨氣

這話給道耳聽到了，道耳竟然生氣瑟烈斯特將克雷格殺掉，還嚷著說克雷格是他最好的學生呢！真是噁心。當下道耳便要差遣左右，將瑟烈斯特拿下，瑟烈斯特施展魔法，將所有嘍囉殺掉後，道耳獰笑著使出妖魔大法，召出更強勁的部隊，用魔法將瑟烈斯特擊斃！

瑟烈斯特慘死在道耳手下，眾人見狀衝出來要救人已是不及，道耳則與他的兵士一起衝了上來進入戰鬥。







憤怒的桑妮雅



把道耳與其五名士兵都打敗後，桑妮雅卻在此時衝入廳內。眾人正要解釋瑟烈斯特是被道耳所殺的時候，道耳卻搶先一步說其母瑟烈斯特是眾人所殺。桑妮雅見到殺母仇人，怒不可遏，直嚷著當他們昏迷的時候，她還不斷求母親別殺他們，但是他們卻反過來將母親殺死！桑妮雅與眾人為仇，便向眾人撲來而進入戰鬥。將桑妮雅打敗之後，桑妮雅更堅信道耳之所言，當下與道耳一同離去。眾人見狀不妙，便從這塔的後方追著出去。

從這裡出去就是一條長長的水河，克雷格等人必須在河上踩著石頭前進，這石頭若隱若現，只有在踩上去的時候才會現出來。因為幾乎無法製作地圖，所以只能告訴大家一些走的法則，要小心有些石頭是“單行道”，只能走過去，不能走回來；只要掌握了這一點，多試一試一定會成功。另外，可以在這條河畔的一間小屋遇見「毒龍」，打敗牠後就可以收為魔神。



穿過河川區之後，眾人發覺空氣越來越涼，似乎到了北方，在這裡見到桑妮雅和道耳的身影，道耳說自己有一個臨時總部，裡面有不少精英。桑妮雅跟隨其前往，要在那裡商討收復天下的大計。

眾人在評估過剛剛桑妮雅和道耳的對話後，推論出瑟烈斯特既然是在匆忙之下解散艾斯依弗教，那麼道耳就沒有可能進行整編精英的工作，這應該是道耳的推託之詞，為了要讓桑妮雅乖乖的跟他走，而他則樂於綁架一個不需要動武的人質。道耳口中的精英，應該是瑟烈斯特解散令下達之後投靠的散兵游勇。既然是這樣，就不怕闖龍潭虎穴，一直向前邁進吧！



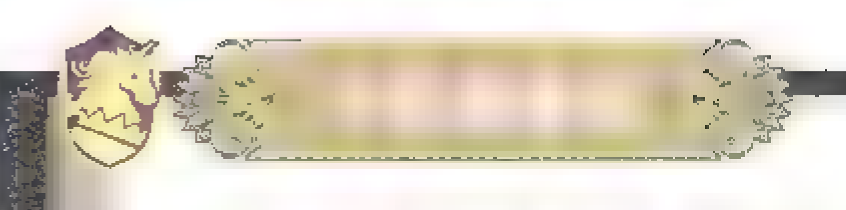
艾斯依弗教最後秘密基地

從此處向北一直前進，就會走到總部。在這總部的一樓兩側有兩條向上的樓梯，在一樓的高台上面有噴火的火焰口。這火焰口噴發之前，會有小小的火苗竄出，之後就是大約三次的噴發。不論你選擇左右哪一側都可以，就是要躲避火焰，因為只要稍微沾到火焰，就會被轟到底層，很討厭。

過這條火焰道有個要訣，那就是“不要想一次衝過去”。在第一個火焰停止之時迅速向前衝，然後衝到中間會有一個火口正在冒出火苗，這時要等待它噴完，前面這個正在噴發的同時，你站的那格也會發出火苗，不要緊張，仔細注意看著前面的，在它噴完之後的瞬間立刻向前衝，站在前面那一格上。如果已經站定，就會看到後面和前面的都在噴發，而你卻無恙，等到火焰依順序往前噴發，就可以慢慢往前走過去，進入二樓。



二樓有很多發射暗矢的開關，可以選擇躲避或者不管它，因為沒有其它機關的緣故，筆者選擇浴血奮戰。拿完所有寶箱之後，在中間的門口有樓梯可上三樓，在前面的精靈之光處恢復體力，然後直衝三樓。



魔幻騎士

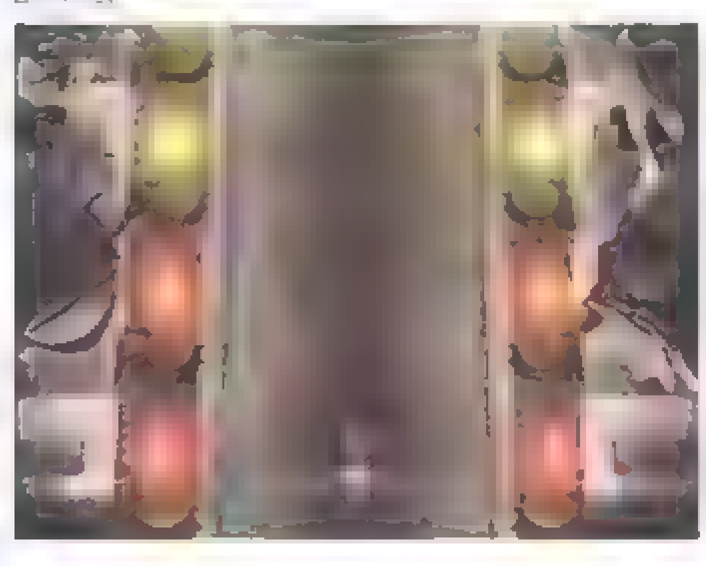
艾斯依弗教總部三、四樓

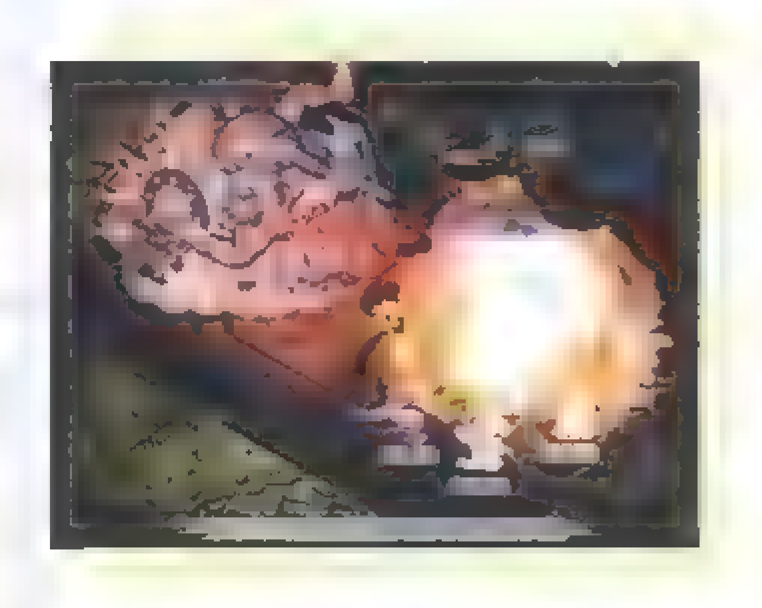
三樓是一個大六芒星的形狀，路上有開關，路口有柵欄，筆者將踩機關的先後順序記了下來，大家只要照著踩，就可以順利過關，完全不會卡關唷！請參考地圖，照著上面的順序踩下7、3、6、3、1、2、5、8、13、16、18、17、14、15的開關，就可以進入四樓

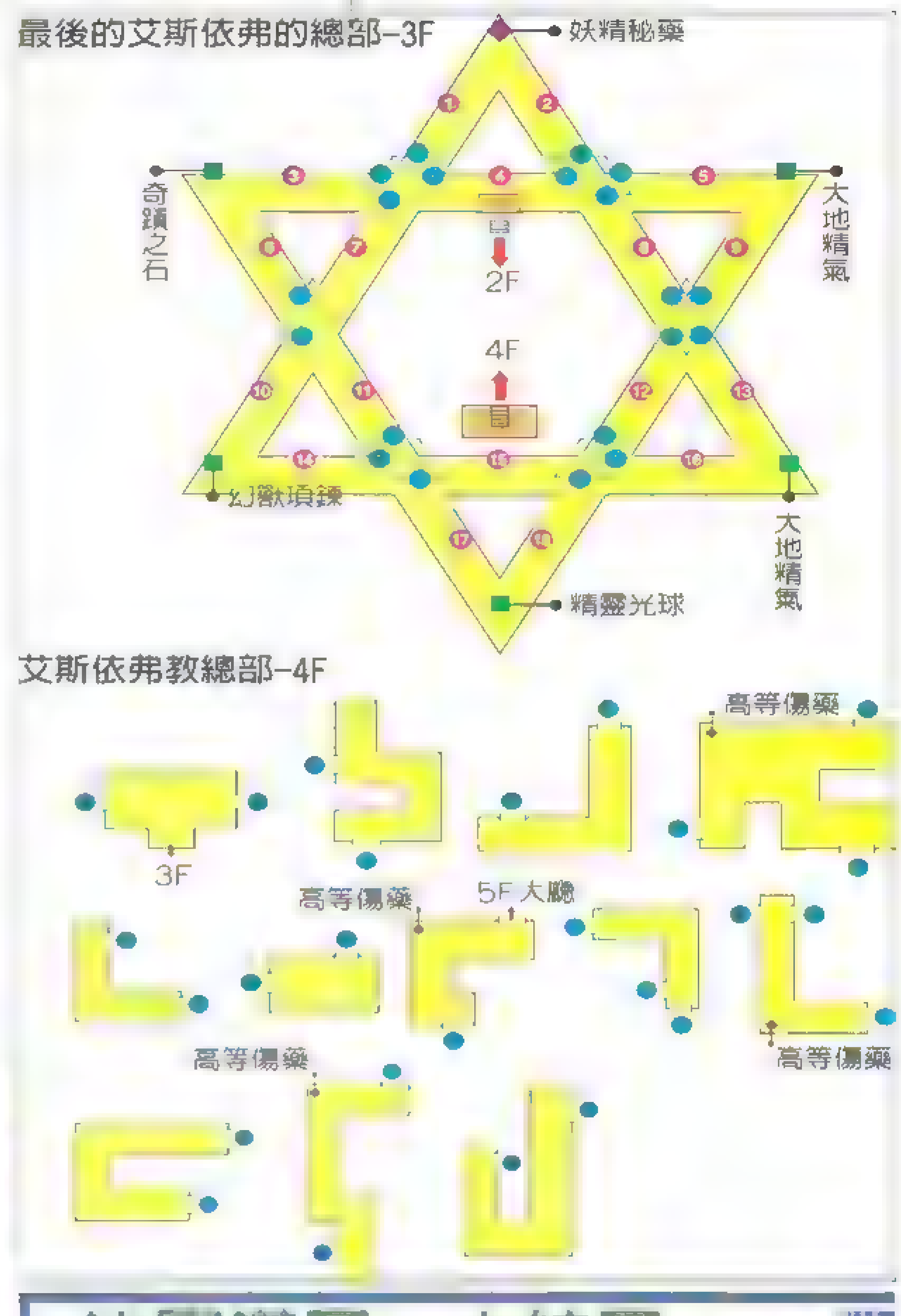
四樓也請參照地圖，以A、C、D、F、G、H次序前進，其他寶箱就不必管了，因為全是高級傷藥，不拿也無所謂

從四樓上去就可以到大廳，大廳過去就可以到達道耳的實驗室，桑妮雅和道耳都在這裡等著眾人；接下去就是最終決戰了，要有萬全準備才去打唷！當然，先記個錄吧

進入實驗室，桑妮雅便說眾人等不及要來殺她，眾人辯解不清，只好應戰；將桑妮雅、道耳、邪教徒的聯隊打倒，卻發現道耳竟然恬不知恥的將桑妮雅拉在手中當人質！桑妮雅一見道耳這個舉動，才知道自己似乎受騙；道耳更是用力踐踏她的心靈，說著自己殺了她媽媽，她還要跟自己合作，真是笨蛋中的笨蛋







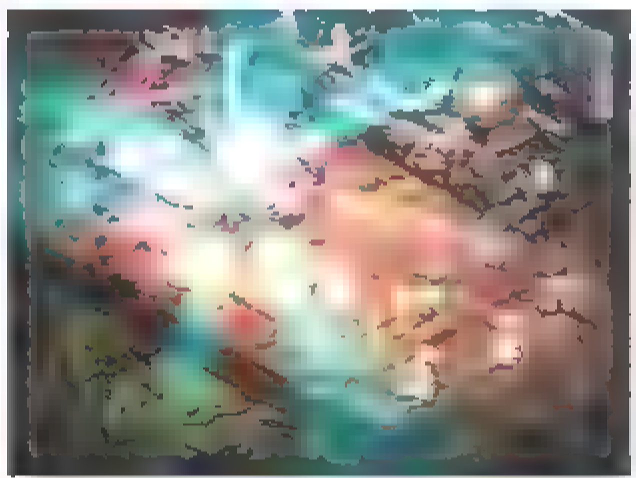
決戰道耳．大結局



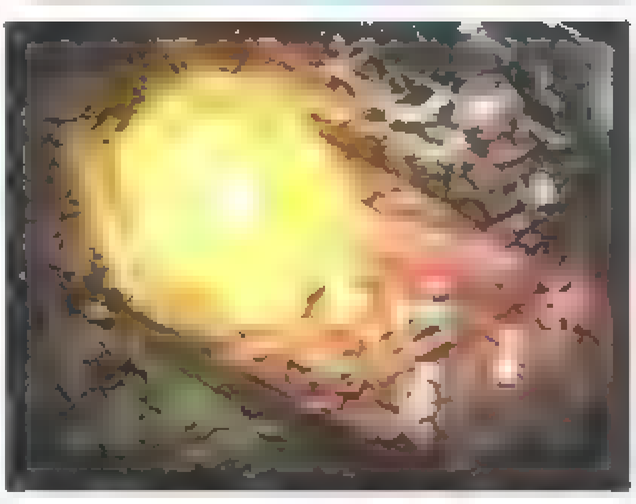
桑妮雅遭受巨變，想到自己是多麼無能，一時之間頓生輕生念頭，剛巧道耳的劍近在頸邊，順勢一抹，就跟大家永別了。道耳見手中人質頓失，向後退了幾步，要使出邪靈大法召喚出傳說中的冰河魔人；埃爾絲見到此情形，怎可讓他念出咒語？當下使施出雷電之術，向道耳劈頭就打。

道耳雖然頂住了雷電的威力，但剛才得到邪靈法王的法力無法發出，一直回流到身上，道耳的身體正在進行劇烈的分子重組活動，終於越變越大，變成了一個難看至極的怪物。眾人一看道耳此情此景，便知是最後決戰的時候了！這一戰可真是殺得昏天暗地，要小心恢復；織天使過關時是四十級上下，應該不會太難打才對。

經過一陣廝殺，道耳終於伏誅，萎縮的怪物漸漸變回道耳，而克雷格正想到第一次和道耳的相遇－道耳是天才，克雷格也是天才，兩人相輔相成的作實驗，為著過去的歷史事件而瘋狂。他們想著可以回到過去，可以成為歷史上的名人，甚至可以看到許許多多跟歷史有關係的人事物



剛剛開始的時候總是順利的，但是越來越艱難；因為實驗室的資助越來越少，若不是實驗預算一直被刪減，道耳也不會出這個瘋狂的點子，要做古代的帝王。在這個錯誤的想法付諸行動時，兩人當初所想的美好未來再也不復見，只剩下無窮的悔恨和血腥．．．



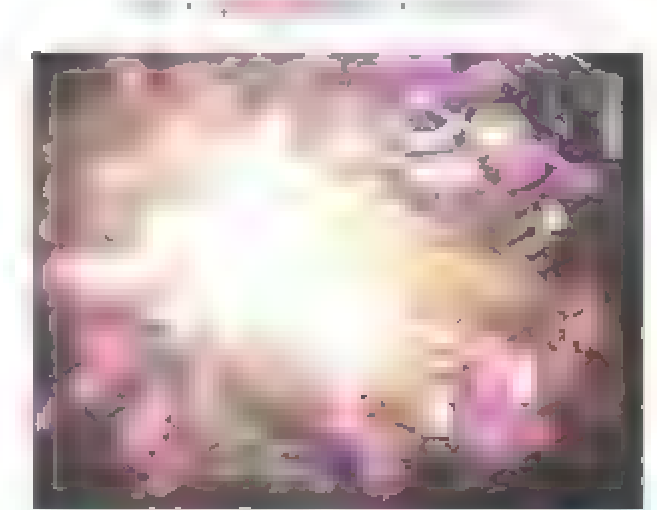
道耳喊著克雷格的名字，也喊著他愛的葉塔。這時候才知道道耳對葉塔的用情之深，在他最接近死亡的時候，仍然不忘記喊著葉塔的名字；克雷格帶著死掉的道耳回到了索夫特斯達大陸，在那裡埋葬了他，畢竟他也是在那個時代出生的人物，也得死在那個時代裡面

堤雅順利當上女帝，眾人歡呼擁戴的光景真是讓人羨慕；羅希和嘉貝葉拉繼續守護著堤克亞達城，繼續在領主的麾下效力。泰瑞莎雖然沒有當上女帝，但是卻找到了青梅竹馬的法藍，兩人一起為著和平努力，也算是不錯。那個搞笑的精靈可可露承繼著母親的事業，繼續在神殿裡面供職，愛玩的天性也稍微改了（真的嗎？）

至於我們的主角克雷格呢？他從索夫特斯達處理完道耳的事情之後，就留在埃爾絲的家裡，跟著埃爾絲交換著科學與魔法的心得……他在魔法爐前面教著藥，[illegible]將藥品弄錯了，[illegible]大爆炸[illegible]埃爾絲[illegible]，[illegible]照顧這小子了，這也算是一種跨越時空的[illegible]吧

可憐的葉塔，還是站在奇塔之家的廣場上面，遙望著天空，希望天空裡面出現騎著鳥的英俊男子，再次的回他飛來。無奈葉塔愛上了不該愛的人，最後更是無可抗力的失去了他。奇塔之家的眾鳥人願意冰釋前嫌，不再和葉塔計較，但是就算是今天、明天，葉塔還是會守望著天空，希望她的心上人出現

當大地雨過天青，和風吹去血腥，草中再發綠芽的時候；風吹過草原上面的草桿，在縫隙中彷彿響起了幾句熟悉的、曾經聽過的話，那是一個女孩的聲音







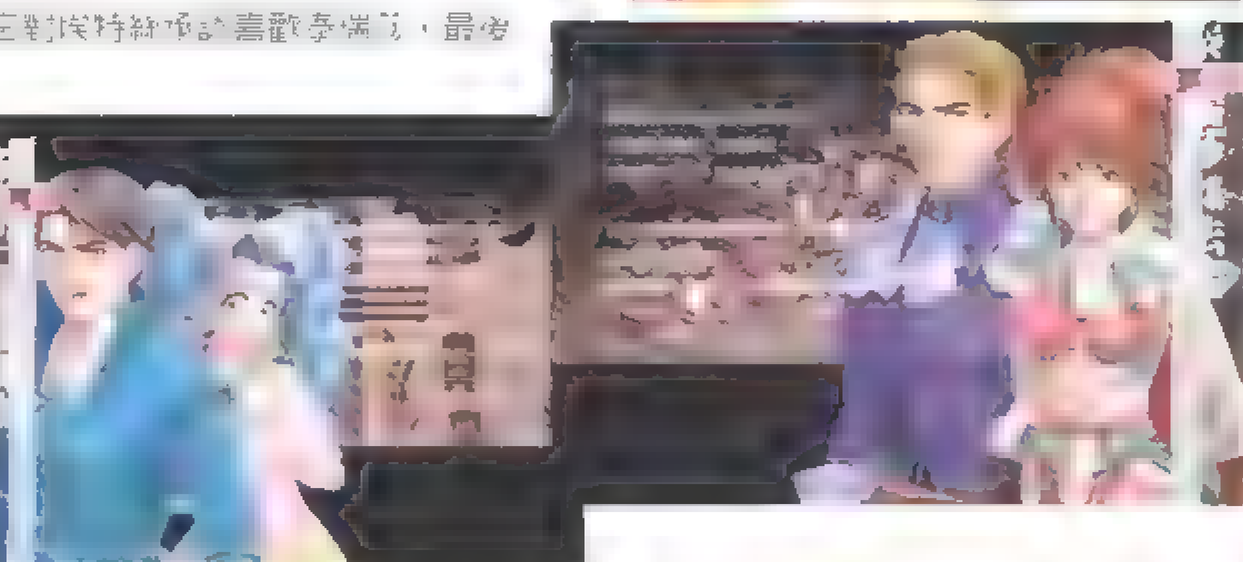
結語

這款遊戲不是一個很長的遊戲，如果將戰鬥等時間略去不計，只要三到五個小時就全破了；但是它的特色在於設計了多線式劇情，筆者懷疑有許多隱藏的寶物及秘密在遊戲之中未曾發覺

在筆者第二次全破的時候，[illegible]，然後在以堤雅的身分去召喚守護精靈的時候，在地下道裡面碰上泰瑞莎，泰瑞莎會追問克雷格到底是誰，這時承認自己就是克雷格，後來在女帝面前接受裁決的時候，泰瑞莎會將所有事情報告出來，本次試驗變成無效

之後在胡邊選擇住在泰瑞莎家、[illegible]對埃特絲承認喜歡泰瑞莎，最後在塔中自己把圖拼好過關，在結局的時候就可以和泰瑞莎在一起，堤雅光榮歸鄉、羅希和嘉貝葉拉、法蘭和蜜兒、埃爾絲自己到處塗鴉．．．就是這樣的結局。

在過程中因不同的選擇而有更多的感情結局，是這款遊戲的重點；玩家不妨多試幾次，搞不好會發生桑妮雅不死的劇情、道耳和葉塔有情人終成眷屬，或者更多更不一樣的結局～祝大家玩得愉快



哥薩克 征服與榮耀



Caribbean Pirates

第1關 Bermuda

任務目標：向西南方的島嶼發展。
失敗條件：我方所有Peasants或船隻全被殲滅。





開始時我方只有1000Gold、10名peasants、3艘Frigate及1艘Ferry。這關的目的最主要是要避開敵軍龐大的船隊，並且將Peasant安全送到西南方的島嶼。首先選擇最安全的航線後，便立即出發，沿途會遇上1艘Yacht和2艘Battleship。當航行了一段時間後，西邊的海域已被敵軍佔領，此時改變航線向北行，再向西行然後接近目的地。

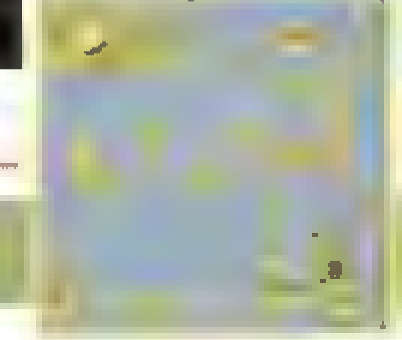
到達目的地後拿出藏寶圖吧！根據地圖的指示，寶藏就在南方島嶼枯樹的東邊。到達藏寶地點，竟然有一大批Musketeer 17th c.，消滅他們後若成功掘得寶藏可得到10000 Gold。把10000 Gold帶回基地，並開始建一座Market和Ship yard，完成後便可得到5000 Gold作為獎勵。

此時會接到總統的命令，要求玩家消滅荷蘭的艦隊，打開我國對外貿易的航道。儘快把艦隊發展好，接著便開始出擊作戰吧！只要戰勝所有荷蘭的戰艦隊後，便可成功地完成這項任務了。

戰艦航海及戰鬥是需要資金的，如果資金用盡，船隊會拒絕戰鬥，甚至叛亂；開始時玩家只有1000 Gold，所以要在資金耗盡之前抵達西南方的島嶼或找出寶藏。

第2關 Bermudan Pirates

任務目標：佔據南方小島，並消滅所有海盜。
失敗條件：我軍全被殲滅。





上級命令玩家佔據南方的小島，但是該小島不僅面積小、物資又缺乏，玩家初期兵力不多，只有10名Peasant、5名Musketeer 17th c.、3艘Frigate，所以要先發展軍力；不過就在玩家開始發展的時候，敵軍竟然迅速進攻（2艘Yacth來襲），當玩家擊沉了敵船，便可得到總統給予500 Gold獎賞。

當一切準備就緒，我軍便可向西出發；途中繞過西方的島嶼，然後南下進攻南方的小島。不過南方小島上的敵軍部隊十分強大，他們有多座防衛用的Fortification及大量的Musketeer 17th c.，要謹慎進攻。消滅敵軍得到最後勝利後，玩家注意要抓住一名想游泳逃走的海盜（從他身上可搜出一張地圖），同時發現西南方的島嶼正集結一大群海盜。此時玩家的陸軍力量不足，但海軍力量應該足以劇平西南方島嶼的海盜。

抵達西南方的島嶼，成功消滅了海盜並找來了一張寶藏地圖，上面標誌著海盜們就在東北方的島嶼。在前往東北方島嶼的路途中，會遇到不少敵人，均可把他們消滅。抵達目的地後，敵軍起初只有10艘Frigate，但不久分散於各個海域的海盜均會加入戰鬥。消滅了所有海盜後，這關便可完成。

海軍發展需要大量的Gold、Iron、Coal，而所有的資源均必需透過Market得到，所以在這關儘早建設Market，對軍隊發展及組成有莫大幫助。

第3關 Jamaica

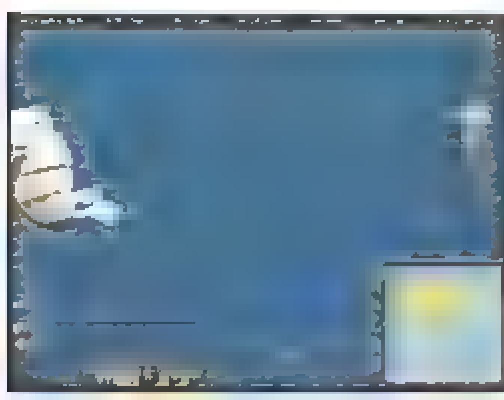
任務目標：截擊並奪走西班牙的貿易船隊的貿易航道。
失敗條件：我軍船隊全被消滅並且無法再生產船隊。





成功佔領了Jamaica，但因附近的航道大都被西班牙佔領，要奪走西班牙的貿易航道才可得到資源。因為在這關玩家將沒有任何Peasant及Market，因此無法增加Gold、Iron、Coal，因此在生產艦隊時也有很大的限制。

開始遊戲不久，有一艘海盜的Yacht進入碼頭，並且偷走了玩家所有Gold，當然沒有Gold，就不能生產艦隊，也無法去指揮，此時趕快向總統求救，不久總統會派人送來7000 Gold、5000 Iron、8000 Coal。





雖然得到了總統的7000 Gold，但是依然難以支付海軍龐大的開支；此時一艘載滿黃金的運金船正在北方穿越我軍水域，只要派船艦至北方成功截擊那一艘Battleship，就可得到15000 Gold。利用這個方法繼續維持收入。

西班牙船隻運送的內容

1	Battleship x1	5000 Gold
2	Ferry x1	2000 Gold、1000 Iron
3	Ferry x1	3000 Gold、1000 Iron
4	Ferry x1	3000 Gold、3000 Iron
5	Ferry x1	3000 Gold
6	Ferry x1	2000 Wood
7	Frigate x3	15000 Iron、15000 Coal
8	Ferry x1	3000 Gold、3000 Wood、3000 Iron、3000 Coal
9	Frigate x8	5000 Gold、1000 Iron
10	Ferry x1	3000 Gold

注意

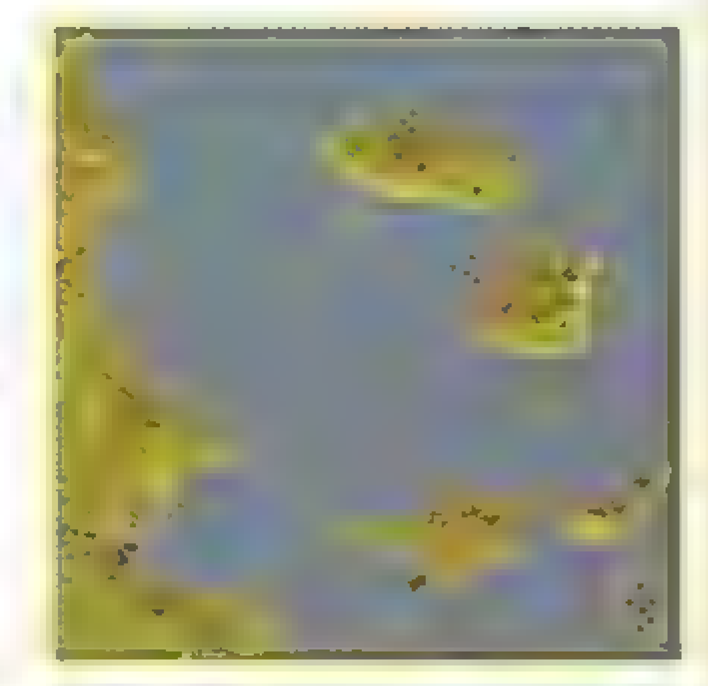
不久我軍又收到總統下達的命令，任務是阻止西班牙的軍隊抵達南美，而西班牙的主力艦隊將會從我軍水域的東北方向西移動到南美洲的殖民地。敵軍共派出3艘Battleship和8艘Ferry（出現於東北方），只要徹底將他們消滅，本關便可完成。

重點提示

比關重點在於Gold的運用，切記為了營運艦隊，要保留一部份Gold作為後期之運用。另外注意我軍水域的西南方，那裡有一些海盜的艦隊會與玩家搶奪資源，小心注意他們。

第4關 English Capers

任務目標：攻擊兩艘西班牙戰艦。
失敗條件：我方船隊全部被消滅。



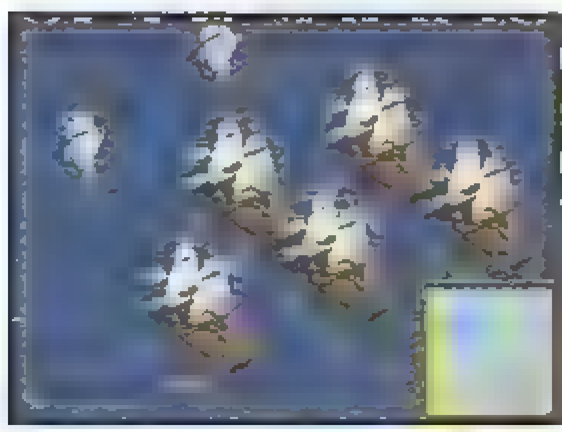
在玩家的北方有2艘西班牙的Battleship，正向西方的基地移動，玩家必須在2艘西班牙Battleship回到基地之前將它們擊沉（玩家本關只有5艘Frigate及2艘Yacht）。敵艦的移動路線會由東向西移動，因此只要一直向西北航行，就能夠攔截到敵艦（但是要注意可能會遇到海盜，盡可能避免與他們正面交戰而虛耗兵力）。

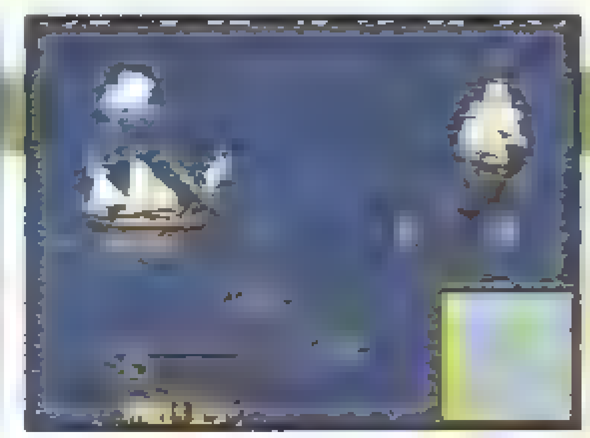
最後在一個小島附近遇到敵軍，與西班牙的敵艦Battleship交戰時，後方又出現了海盜（1艘Frigate和3艘Ferry），他們會發炮射擊我軍或西班牙軍的戰艦，不過還是先把火力集中攻擊那兩艘Battleship，暫時不用理會那些海盜。

當我軍擊沉西班牙兩艘Battleship戰艦後，海盜果然要搶奪玩家的戰利品並立即逃跑，這時得擊沉這些海盜的戰艦以搶回戰利品。在不斷追擊之下，當海盜逃走至北方的一個小島時會停下來，原來這個小島就是海盜的大本營！注意島上有4座Tower。

奪回物資後返回西南方去，回程時又遇到4艘海盜Yacht，只要打敗他們後便能平安地回到出發點並完成此關。







重點提示

我軍的艦隊從始至終只有5艘Frigate及2艘Yacht，注意要保留戰力。

第5關 Catalina

任務目標：把所有西班牙的建築物摧毀。
失敗條件：我方軍隊全部被消滅。

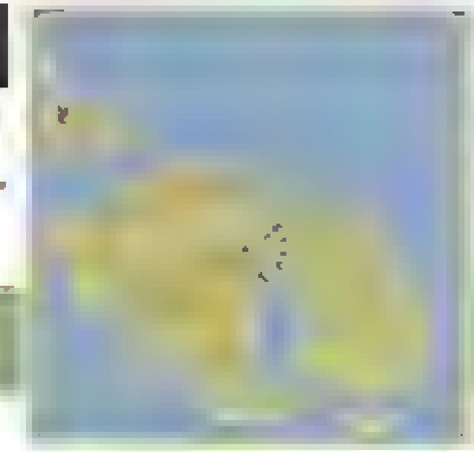
建議策略 玩家接到命令，得帶領一支隊的部隊，前往佔據一個西南方的西班牙殖民地Catalina，這時玩家的陸軍只有80名Musketeer 17th c.和1台Howiter，海軍只有7艘Frigate和1艘Ferry。

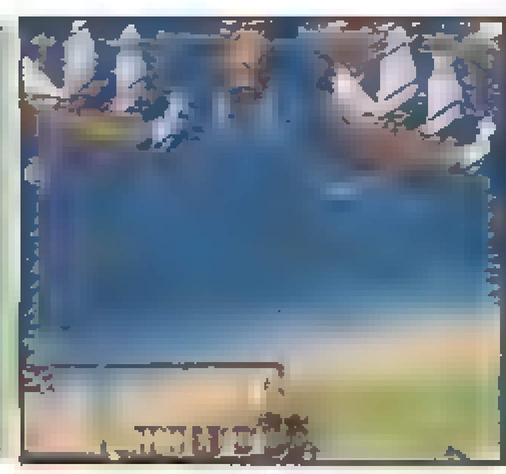
注意本關的任務是要把所有位於Catalina的建築物摧毀，而本次任務中將沒有任何補給及援軍，所以要盡量減低進攻時的損失。以水路直接前往攻擊敵人，儘可能快速攻入敵人陣地以減低損失。

我軍上從水路前進時，會有5艘敵軍Frigate迎面而來；為避免戰事波及運送陸軍的船艦，先將Ferry駛至旁邊，接著以7艘Frigate與敵軍5艘Frigate作戰。擊沉了敵軍的5艘Frigate後繼續前進，到達目的地後，發現敵軍軍力雖然不算太強，不過建築物多得令人驚訝（而且Tower更廣泛分佈各地），要摧毀所有建築物的確有點難度（我軍只有一台Howiter）。



筆者建議先把敵軍Cannon附近的部隊全部剿滅，然後再去搶他們的Cannon（敵軍擁有6台Cannon），奪得後攻城的力量便大大提高。先把所有敵兵消滅，再將建築物附近的Tower以Howiter和Cannon炸毀（敵軍的Tower分佈在島上的四周），然後再摧毀其他建築，只要將建築物全部摧毀，便可成功完成任務。







過關提示

Tower的砲彈可對我軍造成極大的傷害，所以要留意Tower的攻擊。另外我軍搶奪敵軍建築物後，亦要將其摧毀方可過關。

第6關 Cuba

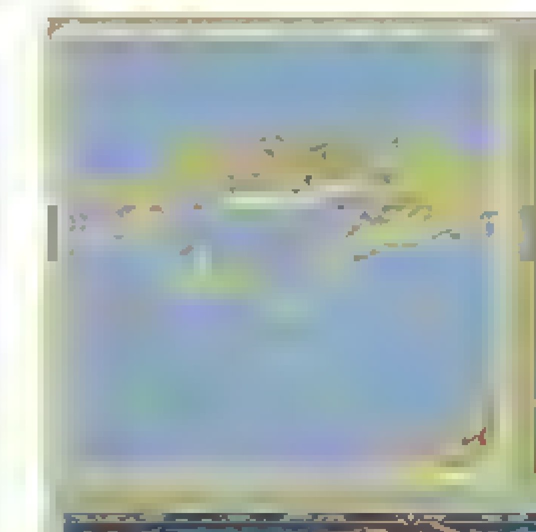
任務目標：把敵軍Town Hall、Academy、Blacksmith、Storehouse全部佔領。
失敗條件：我方軍隊及船隻全部被消滅。

建議策略 玩家在陸軍方面有52名Musketeer, 17th .c.、40名Infantryman、46名Archer、22名Roundshier，海軍方面則有2艘Ferry、4艘Frigate、12艘Yacht，而且任務中將不會有任何支援。

注意目標是佔領Cuba的Town Hall、Academy、Blacksmith和Storehouse。Cuba裡的敵軍建築物的分佈較廣泛，可以兵分兩路進行前後夾攻。先將軍隊分成兩組，利用戰艦保護一艘載滿我方陸軍士兵的Ferry（兩隊船隊在航行途中會遇到約4至6艘Yacht的攻擊）。抵達敵軍的島嶼後，我軍的兩路士兵分別從敵軍的左右兩方向市中心前進（注意敵軍海邊有數艘Frigate在巡邏，所以盡量在內陸行動）。

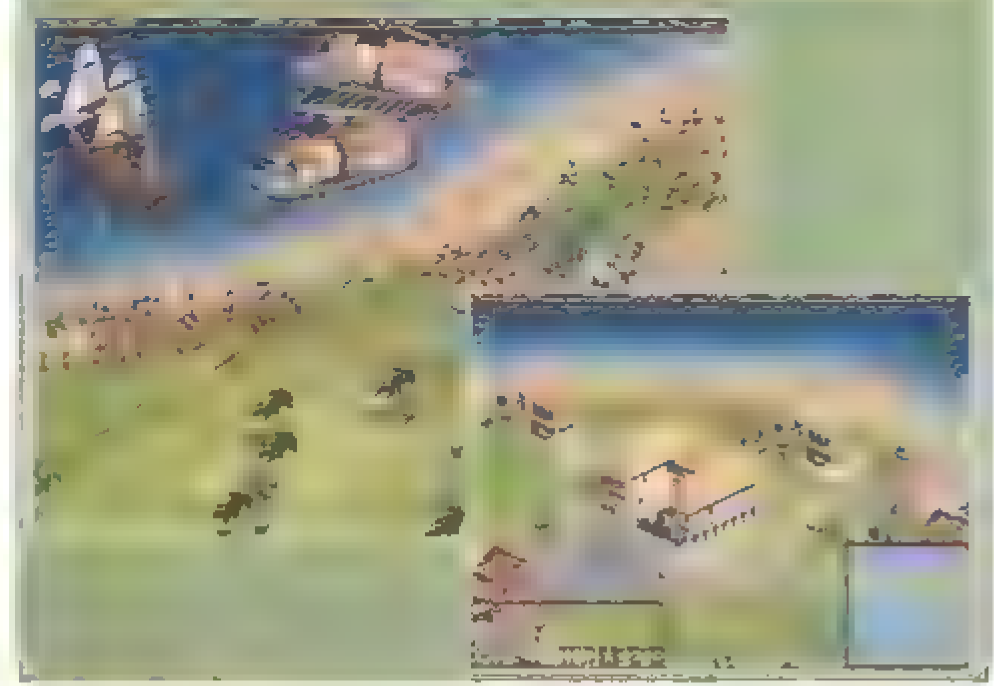
注意右方的部隊會先找到敵軍的Storehouse，所以要先奪得Storehouse，這裡只有少數的Musketeer, 17th c.在守衛，奪得Storehouse後可得10000 Iron和10000 Coal。接著左方的士兵一直前進會看到Academy和Blacksmith，那裡的敵人起初不算太多，但後期會殺出一大批的Musketeer, 17th c.，消滅敵人後可得8000 Gold。

最後的目的地剩下Town Hall，Town Hall的防衛力不強（由Musketeer, 17th c.負責），佔領了Town Hall成功完成任務後，我軍又可得到30000 Gold。



過關提示

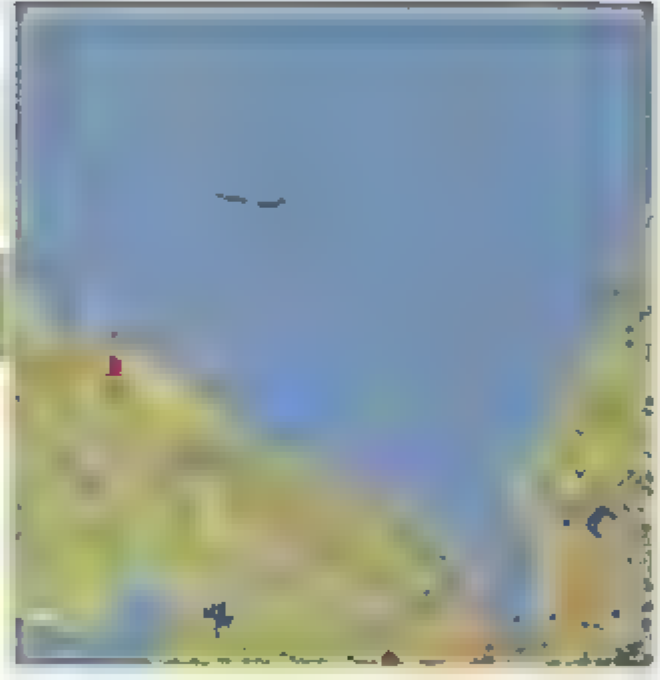
所有敵人的建築物附近都有Tower守護著，先消滅敵軍的陸軍力量，再肖滅敵軍的Tower，然後佔據建築物，以降低傷亡及避免建築物被炸毀。



哥薩克

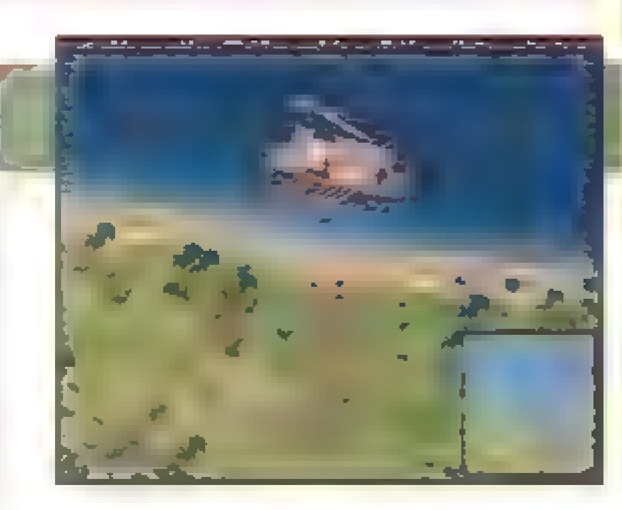
第17關 Gulf of Darien

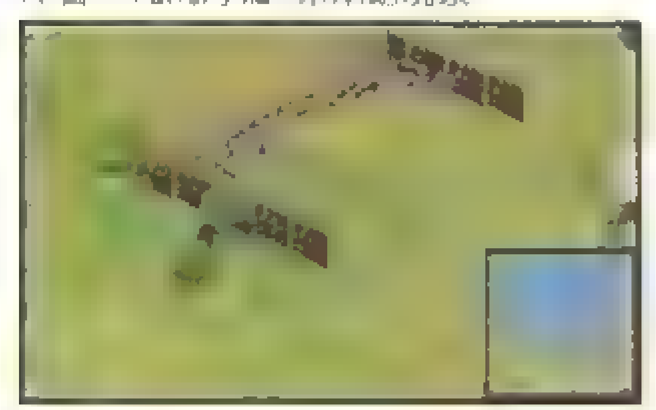
任務目標：擊毀西南方的西班牙殖民地之 Town Hall。
失敗條件：Officer 及17th century 陣亡



從陸路進攻，玩家一直南下，發現敵軍的一個小村莊（我軍只有1台Cannon）；佔據了敵軍的村莊後，可得到不少補給品。接著往東前進，遇見到一批野人，不得已只好打起來。接下來沿路前進，終於成功抵達南美洲。

這時玩家的兵力有42名Musketeer, 17th c.、1名Drummer 17th century、1名Officer, 17th century。先派Officer 17th century到東面的海盜基地交涉，到了海盜基地後，他們的領袖答應幫助玩家（同時願以10000 Gold出售1台Cannon給玩家）。海盜領袖派了43名Rounhshier、44名Infantryman來幫助玩家





先指揮Roundshier乘上Ferry，從海路進攻西班牙殖民；不料這些海盜突然發動叛變，讓他們在船上葬身大海。抵達敵軍陣地後，發現敵軍的軍力不算強，但要靠一台Cannon摧毀敵軍的Town Center略嫌不足，所以必須先到敵軍的兵器庫，搶他們的Cannon（但敵軍的兵器庫有不少Musketeer, 17th c.在守衛），完成任務後可得到2台Cannon，然後趕緊出發去炸毀他們Town Center。

炸毀Town Center後，讓部隊趕快逃走；撤到海盜的基地後，會有人接應玩家，成功撤退後任務便可完成。

這次任務並沒有援軍加入，所以看起來比較難；盡量減少軍隊傷亡，方可完成這個任務。

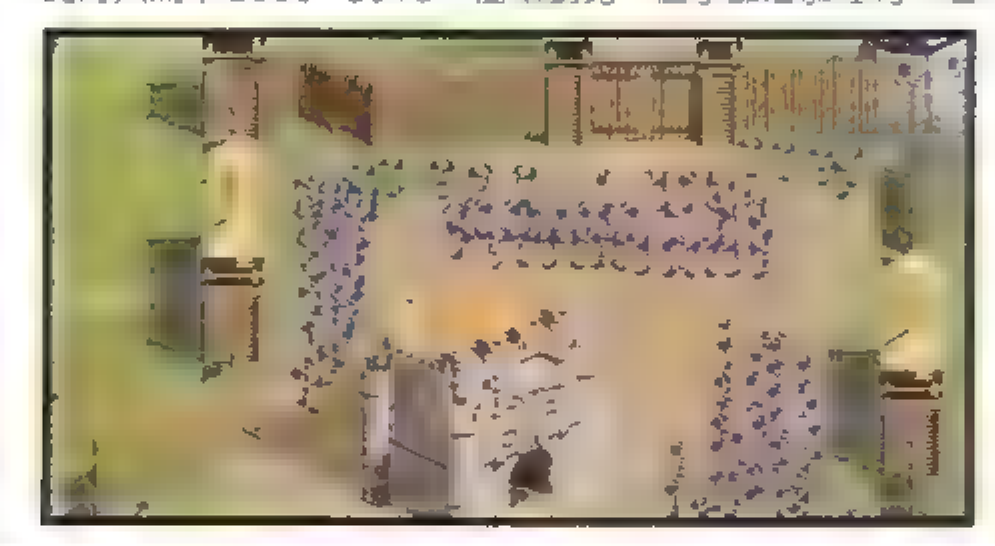


第18關 Maracaibo

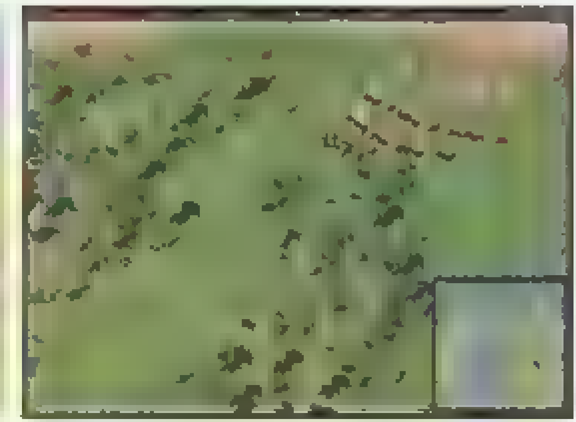
任務目標：把 Maracaibo 佔領。
失敗條件：我軍全部被消滅

我軍預備進攻Maracaibo，但在叢林時遇到大風暴，只剩下極少數的軍隊及少量的食物。首先要解決糧食及物資短缺的問題，先到南方西班牙的小部落那裡掠奪資源。往南下到達小部落後，那裡看守的士兵只有極少數，只要佔領他們的Mill，便可得30000 Food。接著往西行，又有一個小部落，只要佔領他們的Storehouse，便可得5000 Iron、10000 Coal。

接著在此時返回北方，因為西班牙軍隊會從軍營中前來攻擊，我軍實力暫時不能與他們對抗。在東北方的盡頭會遇到一票強盜，只要願意付他們3000 Gold，便會加入協助玩家，但此時只剩下2000 Gold；往南到另一個小部落那裡有一個







Market，只要佔據後便可得到10000 Gold，便有足夠金錢回去邀請那些強盜加入，守信的強盜將使我軍實力增加不少。

接下來直接攻入西班牙軍營決一死戰，注意軍營被許多Tower圍繞，擊毀西班牙的軍營後可搶走2台Cannon。消滅了西班牙軍營後，到東南方的小部落可搜得5000 Gold。

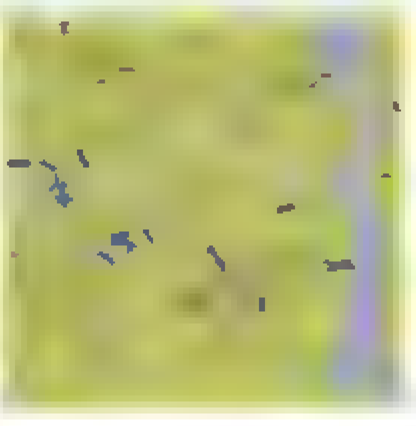
準備出發進攻Maracaibo了。向西行時又會遇見另一票強盜，但他們不會幫助玩家，反而想來搶劫，只好剷除這票討厭的強盜，接著繼續前往Maracaibo。到達Maracaibo後，用2台Cannon消滅Tower及部分敵軍兵力，再慢慢把其它敵軍一一消滅後，便可成功佔領Maracaibo，佔領Maracaibo後可得到100000 Gold，同時也完成了Caribbean Pirates的所有任務。

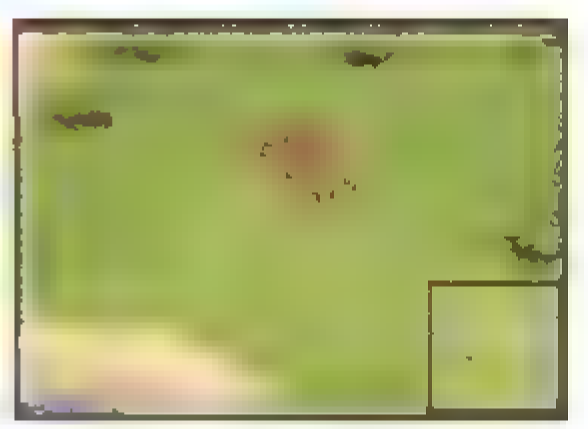
掠奪村落時動作要快且迅速，如果被西班牙軍隊發現的話，便無去嬰留。

War Of Independence

第1關 Tatar Wars

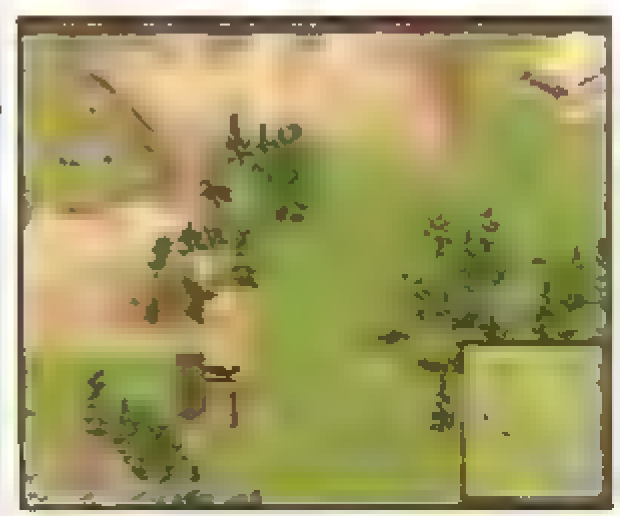
任務目標：使敵軍知難而退。
失敗條件：我軍全部被消滅。





一開始時只有 24 名 Serdiuk，要對抗土耳其大軍隊是件不可能的事，因此只好去北方尋找援軍。北方的友軍知道玩家要打倒土耳其，都義不容辭地加入玩家，決心打倒土耳其。

往西前進的時候，一小隊土耳其士兵前來攻擊；殺了土耳其的幾個士兵後，他們會立刻逃走。繼續往西前進，但發現前方的村莊正受敵人襲擊，趕快出手去協助他們，打走敵人後村莊中餘下的兵力會加入我軍。



再繼續走到西方的山區，看見在山區建了一條防線。要盡快進入山區，然後將防線上的閘門鎖上，土耳其軍此時從後趕到，不能讓土耳其軍進入我方防線內。沿路到了山區盡頭，防線內的領袖正在等著玩家，領袖說西方的村莊正受土耳其軍的襲擊，只好去拯救這個西方村莊。

到了西方村莊，趕快前往幫忙陷入苦戰之中的部族首領，擊退敵人後，敵軍竟然又捲土重來，帶了近百名騎兵，玩家只好放棄此處撤退到東面的村莊；但東面村莊也被大批敵軍所包圍，只好跟隨部族首領到北面的村莊暫避。

當到了北方的村莊部落，首領再回到戰場去，此時要好好堅守北方村莊，在北面村莊要不斷發展，首先加強防衛，其次開發資源。不久土耳其軍終於來了。此時緊閉閘門，並且在村內不停射擊敵人，不久敵人便會撤退。

這時波蘭的使者來到，要把他趕走，接著前往南方拯救被波蘭人困住的我軍（沿途遇到不少敵人，只有少數士兵能安全到達南方）。成功救出被困的我軍後，此關任務便告完成。

重點提示

此關的敵人極多，要注意不要四處亂走；另外敵人不會主動攻擊玩家，只根據劇情需要時才會有所行動。要小心不要跑到敵軍陣地，否則結果只有九死一生。

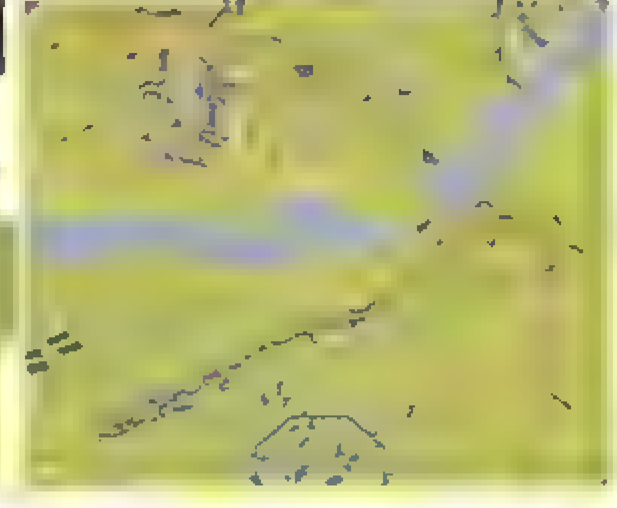
第2關 Serving the king

任務目標：破壞蘇聯的軍事重地並救出被困的烏克蘭士兵。
失敗條件：我方軍隊全部被消滅

皮蘭王派玩家去與蘇聯作戰，這次戰勝的話可得到一筆十分可觀的獎金（有助烏克蘭的軍事發展）。我軍帶領著 20 名 Serdiukiuk、30 名 Register Cossack 進攻蘇聯軍。

要先去拯救淪隊成為了敵人俘虜的烏克蘭軍，俘虜烏克蘭軍的營地在東面，先往南面行走先把遇到的強盜消滅，消滅他們後可得到大量的資源 Cold、Coal、Iron。回到東面俘虜烏克蘭軍的營地，發現俘虜營四周有許多槍手和大砲，先從營地下方偷襲敵軍，搶走他們 2 台 Cannon 和 1 台 Howiter（營地下方是敵人的射程範圍外），接著就先在這裡以 Cannon 和 Howiter 消滅敵人大部份部隊，並摧毀敵人的閘門。救出被困的烏克蘭士兵後，他們便會加入我軍戰力。





接著到皮蘭軍營，走到了橋的一邊，一位皮蘭士兵會前來告知皮蘭軍就在東面，但是附近有很多蘇聯軍的大砲包圍。進入皮蘭軍營後，接到命令要先攻擊東北方的敵人，因此前往東北方的敵人陣地。抵達東北方敵人陣地前，遇見烏克蘭俘虜，救出他們後可得到大量物資。

蘇聯軍的陣地果然守衛森嚴，更有大量 Tower 守護，先以大砲攻城，完成後進入東北方敵軍陣地，接著進攻南方的敵軍基地了。抵達南方，小心蘇聯軍的大砲（數目超多），趁快趁敵人未發現的時候，快速利用 Cannon 和 Howiter 攻擊。解除敵人的大砲威脅後，接著就是攻擊敵軍的大本營，成功的消滅敵軍，便可完成這次任務。

重點提示

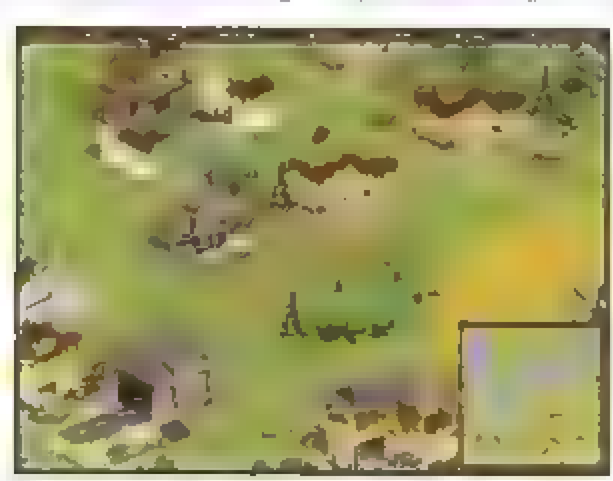
這次的敵人是以炮擊為主，所以玩家要盡量搶奪敵軍大砲，並且充分運用 Cannon 和 Howiter，減少人員的傷亡，這些均是取得勝利的關鍵。

第3關 Pavlink Uprising

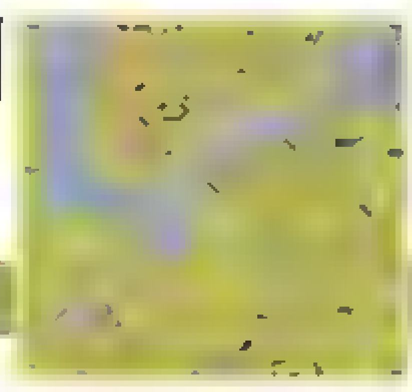
任務目標：令敵軍停止侵略玩家區域。
失敗條件：我方軍隊全部被消滅。

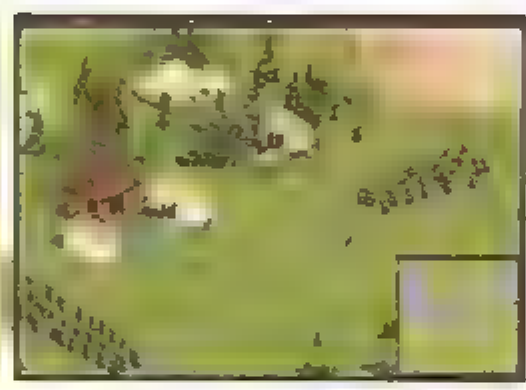
攻略 玩家開始時只有10名Register Cossack和1名Serdiuk，根本無法作戰，首先去找援軍幫忙。在南方有同伴，去召集他們再往北方前進；路上會遇到強盜，打敗了那票強盜後，把閘門攻破以消滅波蘭軍（下方有幾隻運糧馬，去劫運糧馬可得5000 Gold）。

然後向東北方到達一座村莊，在一無所得的情況下繼續向東前進，到達了另一個村莊；這個村莊情況與之前村莊一樣，又是變成一個廢墟。此時東方有一大批敵軍，先向南前進，到了南方看見同伴正抵抗著波蘭軍隊；同伴不要玩家幫忙，並告知玩家盡快到北方，因為那裡會有Ferry接應玩家。



轉向北行，果然北方有一艘Ferry在等著玩家。進入Ferry後立即以最快速度關上閘門，出發至北方的島嶼。到了北方島嶼會遇到革命組織，革命首領將跟玩家乘船到西北方去取2台Cannon；但在乘船途中，遇到敵軍的一艘Frigate及二艘Yacht的攻擊（注意玩家的Ferry沒有大砲），拼命逃走是唯一的生路。





當取得2台Cannon後，玩家便可立即以Cannon擊退敵艦，同時革命首領會通知玩家帶著2台Cannon到村莊的Shipyard（他們當初逃走的地方）。到了村莊的Shipyard那裡後，又接到革命首領指示，他要運用二台Cannon攻佔敵軍東面的要塞。

來到敵軍的要塞並經過一場大戰後，攻佔敵軍多台大砲，立即把大砲放於有利位置（因為此時敵軍的白馬大軍開始行動），把大砲放好等待敵軍自投羅網。敵軍到達剛才所設的陷阱中之後，便可用大砲慢慢的炸死他們。

不久敵軍由於損失慘重，所以先行撤退；但不久波蘭大軍又帶著大批兵馬，直接從海上乘船進攻革命軍基地，幸好在北方島嶼的援軍帶了數台Cannon前來支援，只要用Cannon擊沉波蘭大軍的Ferry，他們便無法登陸進攻了。成功防守敵軍之後，便可完成這次任務。

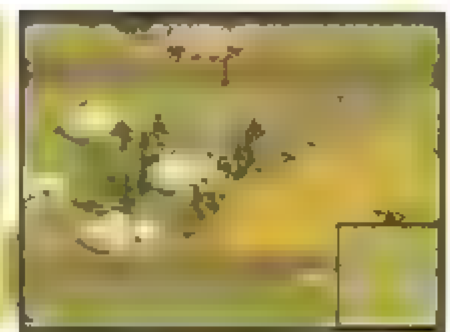
重點提示

此關難度不高，但節奏十分緊湊，只要稍一不留神便會被敵軍截擊，所以此關以速度為重點，其它一切只要依照劇情進行便可。

第4關 Kodak Fortress

任務目標：佔領Kodak Fortress
失敗條件：Hetman陣亡





攻略 起始時玩家正指揮著一隊（村莊有26名Serdiuk及6名Peasant，他們全都是由Hetman帶領著）。本關任務是要成功佔領北面的Kodak Fortress。首先分配Peasant的工作，重點在確保資源的充足，資源充足後接著便可以開始發展軍力。

近身作戰對我方有利，快速而攻擊強勁的Sich Cossacks正好適合這次任務（多建造一些Stable），因為玩家這回面對的敵軍軍力是以火槍手為主，火槍手攻擊力雖強且射程遠，但補充子彈較慢。待我軍發展到約一百名Sich Cossacks左右便可以出擊。

過橋後便會遇到敵軍，但我軍的Sick Cossacks將以極大的優勢成功消滅敵軍並繼續前進。先向南探索，發現在南方一條小村莊，裡面有不少Sich Cossacks，當我軍進入村莊內，村裡的Sich Cossacks說如果玩家付出5000 Gold的話，他們就會加入玩家（45名Sich Cossacks）。

Sich Cossacks的首領在加入玩家之後，會告知Kodak Fortress的資源是由西北方的營地運送過去，所以只要佔據那個軍營，Kodak Fortress的糧草供應便會斷絕；在西方有一個負責生產軍隊的地方，如果能消滅那個軍營，也便能大大削弱敵軍的軍事力量。

由於現在的位置比較接近西邊軍營，所以先突襲軍營。攻下軍營後首先去佔領他們的兵工廠，再不斷生產Pikeman. 17th century（生產Pikeman. 17th century只要1 Wood及45Food且生產速度極快），因為波蘭軍會立即派出突擊部隊以搶回軍營，所以如此危急的情況下生產Pikeman. 17th century最為適合。

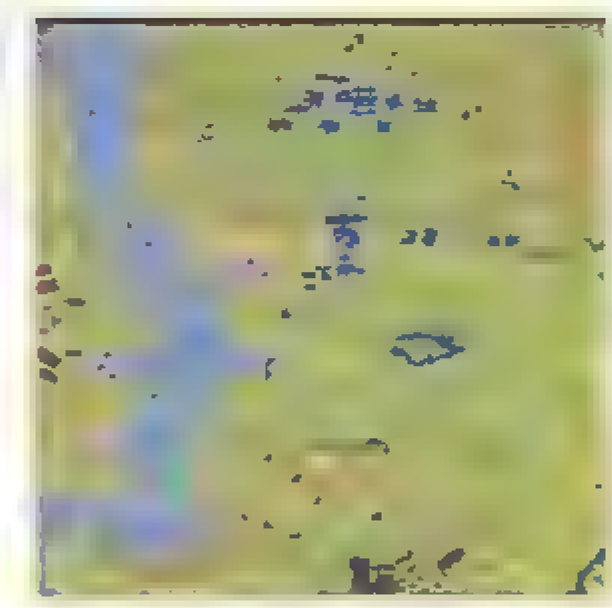
擊退突擊部隊後，便可以攻打之前提及供應Kodak Fortress的主要物資來源的營地，這營地的防衛十分堅固，首先在西邊軍營生產些軍隊，等集結了一定數量後便可出發。當成功佔據Kodak Fortress的主要物資來源的營地後，波蘭軍會再一次派出突擊部隊要搶回軍營，玩家擊退突擊部隊後，便可以出發攻打已經斷絕糧草又無援軍的Kodak Fortress。只要攻陷Kodak Fortress並成功消滅敵軍，便可完成這次任務。

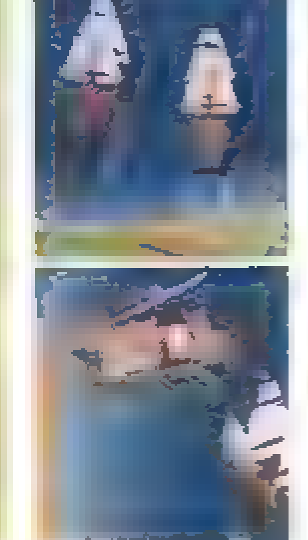
重點提示

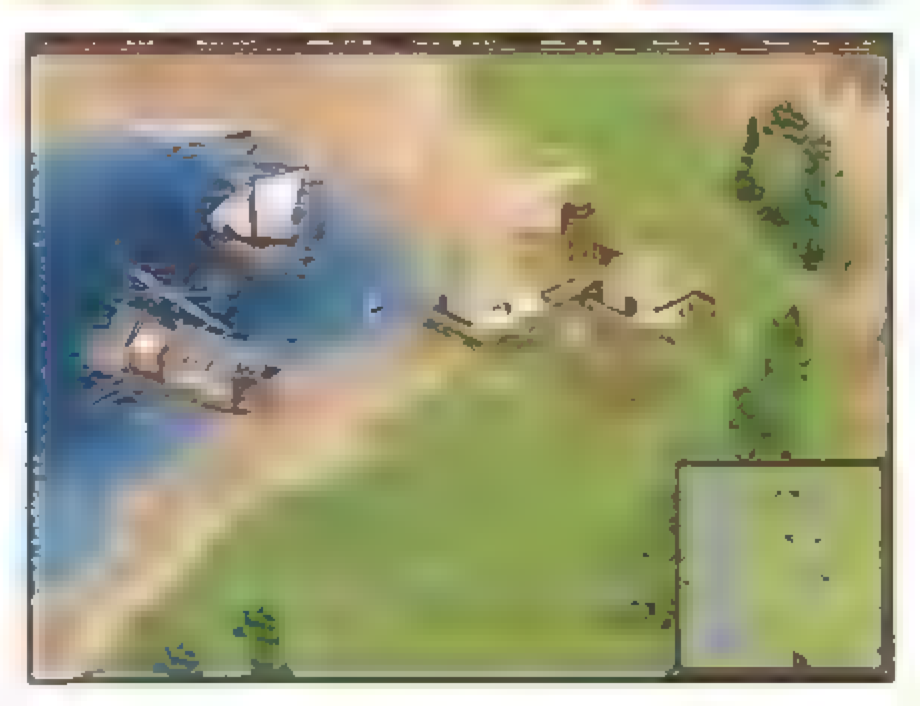
本章此關敵軍會不斷擴展軍力，所以要盡早控制支援Kodak Fortress的兩個軍營；如果動作太慢的話，敵軍的軍力會變得難以攻破。

第5關 Zaporozhska Sich

任務目標：把北方的波蘭軍擊退
失敗條件：Hetman 或 Packhores 死亡







過關策略 起始時去南方不遠處找烏克蘭的司令官，隨行並帶著9名 Register Cossack 和1名Hetman一起去。司令官會指派第一個任務，就是把四隻Packhores送到北方的Shipyard去，接著再乘船到西方將Packhores交到Khan手上。

開始旅程時帶著Packhores北上Shipyard，沿路遇到不少槍手（避過他們的射擊範圍便可不必硬拼）；快要到Shipyard時，突然出現一批敵軍的騎兵，立即上船，不要冒險與他們正面衝突以策安全。

上船後先派Yacht出海巡視，以確保Ferry航行時不會受到敵軍艦隊的突襲。有1艘敵軍Frigate會前來與我方的Yacht交戰，這時Ferry正好趁機繞道前往西方。下船後帶著Packhores去見Crimena Khan。Crimena Khan看到物資後十分高興，並立即派遣軍隊上船來支援。

就在此時，波蘭軍佔據了我方的Shipyard，司令官派6名Register Cossack、15名Serdiuk、16名Sich Cossack、3名Pope給玩家以搶回Shipyard。順利搶回Shipyard後，Khan軍支援終於可以來到這裡了。

隨後司令官又給了2台Cannon，命令玩家去佔領東南面的敵軍基地。有了2台Cannon便開始出發，敵人會在敵軍陣地的城牆邊待命，只要用大砲便能輕易對付他們。成功消滅敵軍並佔領基地後，利用搶來的敵軍Academy便可研發提昇大砲準確性的技術。



當基地附近的敵軍差不多全滅時，司令官帶了10名Vityaz和5名Drummer 17th Centruy協助玩家偵察敵軍基地（Drummer的視野極廣對偵察有很大幫助）。將Drummer送到敵軍基地附近兩個高地上工作，幸好這回沿途的敵人不多，十分容易就可安全地完成任務。

接下來司令官指派任務為佔領北方的高地，這時帶著35名Serdiuk（一點一點把敵兵引出來），成功消滅敵軍後便可成功佔據北方高地。這時可以利用東面的一隊為波蘭軍運送物資的商隊潛入敵陣，只要玩家付出25000 Gold給商隊，便可讓我軍10名Sich Cossack打扮成商人混入商隊，成功潛入敵陣。這次任務是消滅敵人的Storehouse。成功消滅敵人的Storehouse，使敵軍因此而受到嚴重打擊。

敵軍在多次失利後，終於決定總動員出擊決一勝負了。司令官把所有Cannon和Howiter交給玩家，敵軍此時則在北面集結，我方可用Serdiuk、Cannon、Howiter對北方的敵軍攻擊，削弱他們的實力。

待全軍出擊時，我軍會全部聽命於玩家，由於有相當的地利，對我方的戰局有較大的助益。成功消滅敵軍後，便可完成這次任務。

攻略提示

重點在最後一戰，因為兩軍的兵力都非常強大。要勝利得注意以下幾點：在高地上以Serdiuk（Serdiuk對付騎兵）和Cannon作輔助攻擊（Cossack對付槍手）。同時盡量包圍敵人，不要進入敵軍陣形的中心，以免大混戰時死傷慘重。





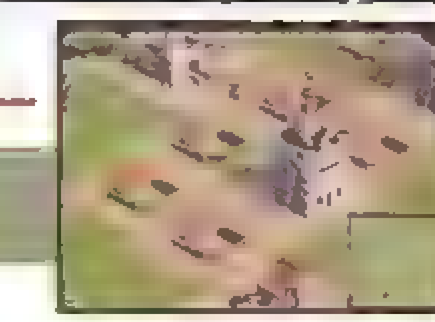


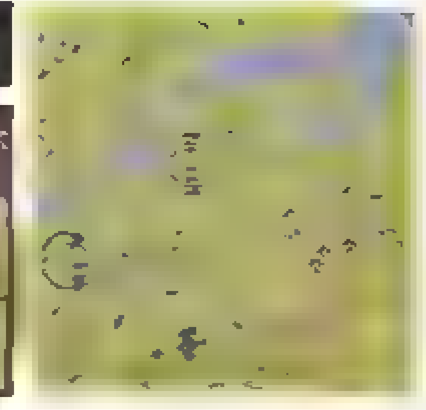
哥薩克

第6關 Jarma Wisznewecky Campaign

任務目標：擊敗所有敵人

失敗條件：我軍全部被消滅



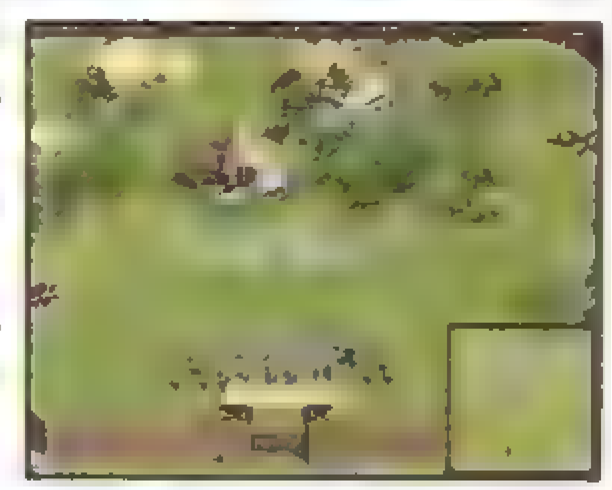


攻略 一開始將面對兩個大敵，分別是波蘭的Jarma Wisznewecky軍及立陶宛的Janush Radziwill軍，這回的基地資源尚算充足（有50名Serdiuk助陣），而且石礦、鐵礦、煤礦、金礦……都有，所以不難發展。一開始盡速興建Cossack House和Stable，當發展到一定程度時，第一項任務便是奪回兩個村莊，解救村民於水深火熱之中，消滅敵軍後更可獲得一些Gold、Iron和Coal。



先派出50名Serdiuk前往南方的村莊打探，村莊基本上共有兩個入口，敵軍以騎兵守住城門，槍手則守住城門後。敵軍的兵力雖然強大，只要讓我方的Serdiuk躲在遠處逐一射擊敵軍騎兵，便能以少勝多，不費一兵一卒地收復村莊。成功消滅敵軍後可得到5000 Gold、5000 Iron和5000 Coal。在村莊的東北面有另一個村莊，用同一方法便可消滅敵軍收復所有失地。村莊內有所有基本建設都可以加以利用。

當軍力發展至一定程度，便可以開始進攻，筆者建議先攻擊東面的立陶宛軍。以探子偵察四周的地形後回報，原來有一條小徑可以直接通往立陶宛軍的中心地帶：佔據了立陶宛軍基地後，便去攻打波蘭軍基地，波蘭軍基地也有小徑通往他們的中心地帶，從那裡進攻，便可輕易獲勝。隨後只要將分駐各地的敵軍逐一消滅，便可完成這次任務。





重點提示

佔領了敵軍的基地後，要小心各地敵軍，因為其實力遠比城內的軍隊強。

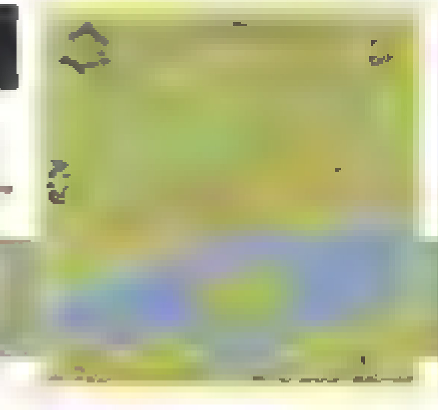




第7關 Armistice

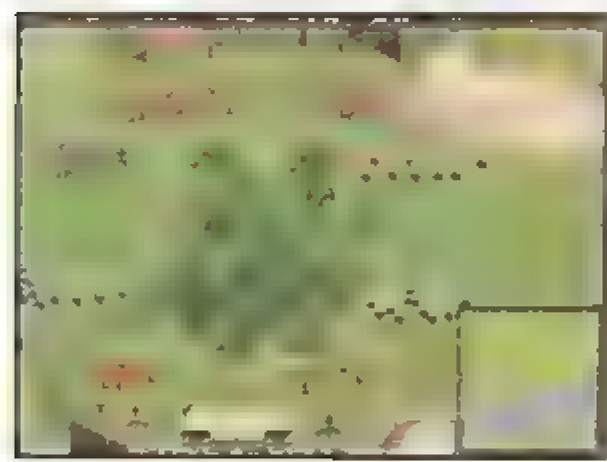
任務目標：擊敗所有敵人。

失敗條件：我方任何一處據點失守。





攻略 共有三個據點要堅守，分別在北方大陸的南方及南方大陸的兩邊，不要損失任何一個據點：要特別注意的是，北方的據點距離敵軍十分接近。開始發展時，可先派一些人員到中央的小島去，因為中央那裡的礦藏量極高，對軍事發展十分重要。當發展至一定程度後便可以出外探索了。



在西方有一個蘇俄的軍營，由於蘇俄的主教被波蘭軍擄走，如果能救出主教，一定會得到好處，所以可以出發到西方的波蘭監獄。波蘭監獄守衛森嚴，有多座Tower在旁防守，先用Cannon對付Tower，再佔領監獄附近的高地，從上而下攻入監獄便可救出主教，接著以最快的速度把蘇俄的主教送回到莫斯科的軍營。

回到蘇俄軍營後，他們要波蘭軍為此負責；如果能消滅抓走主教的波蘭軍，蘇俄會提供一條攻打北方波蘭軍的通道給玩家。再到東北方的敵軍基地，利用Cannon、Serdiuk、Sich Cossack聯手，便可輕易消滅敵軍。

回到蘇俄軍營後，蘇俄軍十分感謝玩家的協助，因此打開城門，現在只要穿過城門就能夠到達北方波蘭軍的中心地帶，這回先將遠距離攻擊的兵種調動到右邊的高地（大砲及槍手等），接著然後全軍進攻。只要高地敵軍徹底成功消滅，便可完成這次任務。

重點提示

這關最適合兵種是Cannon、Serdiuk、Sich Cossack，只要懂得如何運用，便能輕易取勝。





世紀爭霸

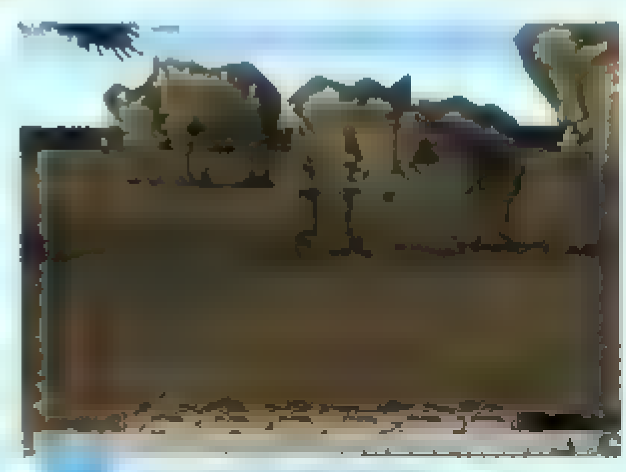


《世紀爭霸》&《世紀帝國》遊戲性之差異



由於遊戲在基本上是傳承自《世紀帝國》的玩法與操作，相信只要玩過世紀帝國的玩家，都可以很輕易上手；而且玩過後，大多會跟筆者一樣脫口說出　這根本就是世紀帝國嘛！所以在這裡首先為玩家們解說一下《世紀爭霸》與《世紀帝國》間的差異點，讓大家能夠快速的瞭解與進入。

資源方面



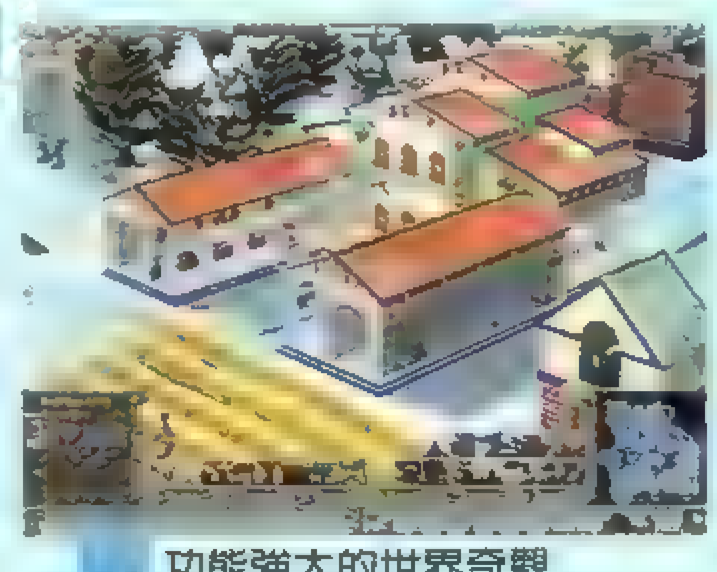
美麗的原野風情

除了食物、木頭、金礦、石礦之外，《世紀爭霸》中還多了"鐵礦"（Iron）這種物資，而且每個礦點的存量都大幅提升，幾乎可以說是開採不盡的，但是有個限制，就是每個礦點最多只能有六個人同時開採（不分國家）；也就是說，如果想要加快資源收集的速度，唯一的辦法就是多找幾個礦點。

所有的資源都會送到市鎮中心或是所謂的"拓墾場"（或譯為"殖民地"），玩家只要建立一個拓墾場，便可以把附近所有的資源送到裡面（也就是說，不用再分什麼砍材場或石礦收集場）。

建築物方面

《世紀爭霸》中適當簡化了建設的種類，除了極少部分會依照時代出現外，絕大部分的建築物都可適用到所有時期的（所以玩家不用怕十四個時期中會有多少不同的建築物出現）；另外房屋在遊戲中不再扮演增加遊戲人口上限的功能，每個玩家所能生產的人口上限在遊戲一開始就設定好了，只有搭蓋世界奇觀或研發相關科技，才可以提高這個人口上限。



功能強大的世界奇觀

此外，《世紀爭霸》中加入了把村民送進建築物以提升建築物等級的功能。比方說，只要把五個村民送進"拓墾場"，就可以把"拓墾場"升級成"市鎮中心"，並擁有生產村民、研發科技，甚至進階時代的能力；把八個村民送進穀倉，則可以提升穀倉的耕作能力與提高食物產量。

不過在駐紮方面，有一點則是剛好相反；那就是《世紀爭霸》中的箭塔不能駐紮單位進去；而可以容納部隊的要塞，則無任何攻擊力與生產力（純粹讓你擺部隊進去而已）。

研發方面

除了在建築物選單裡的研發外，《世紀爭霸》中還多了部隊能力的單項研發，玩家可以挑選某一兵種，並針對這個兵種的能力進行提升，例如射程、攻擊力、速度與裝甲等等；每提升一次，顯示部隊資料的圖形就會出現其提升一或二的等級，而部隊最高可提到十級左右。



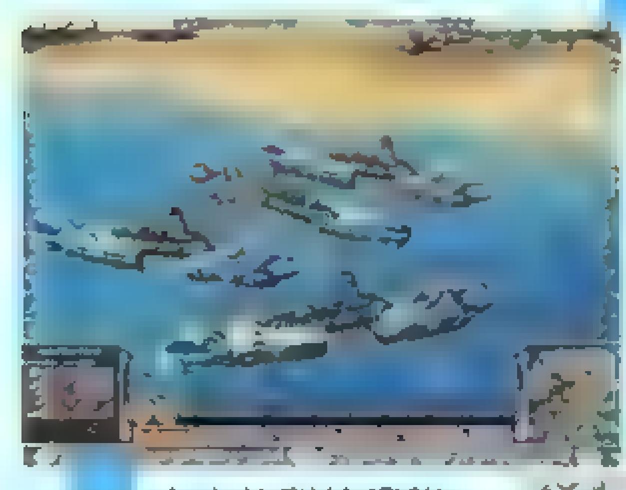
遊戲中漂亮的3D 畫面

作戰方面

遊戲中加入了所謂的士氣值，會影響到部隊的作戰能力；越接近自己的本城，部隊的士氣值就會越高（也就是說防禦方會比較有利）。另外部隊在醫院或港口附近可以回復生命力，所以利用醫院為據點作戰便十分重要。



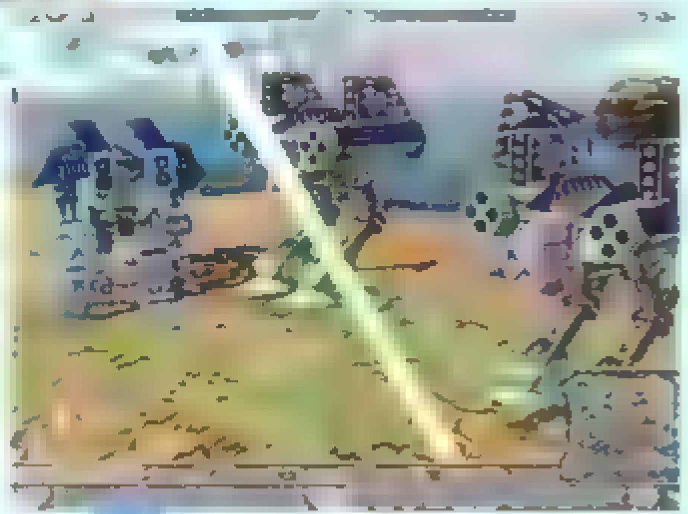
陣容鼎盛的海軍艦隊



未來的科技艦隊

在遊戲初期戰鬥時，感覺跟《世紀帝國》差不多，都是步兵、騎兵及攻城器械的天下；不過進入原子時代後，空軍便會開始出現戰場，而坦克與火砲類武器也會開始改變戰鬥的感覺，這時制空權就相當重要。

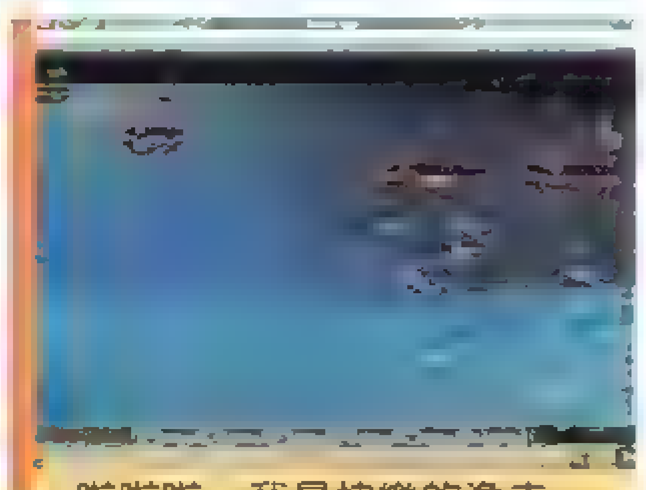
到了數位時代，遊戲反而變得有點像是《星海爭霸》；各式機器人除了以飛彈、雷射攻擊對方之外，超級機器人更可以使用全體護盾、傳送術、時空扭曲、反物質風暴等，極類似《星海爭霸》的高階部隊之戰略型攻擊。



未來的戰鬥機器人



發情猛追馬尾美眉的河馬



啦啦啦，我是快樂的漁夫、

部隊方面

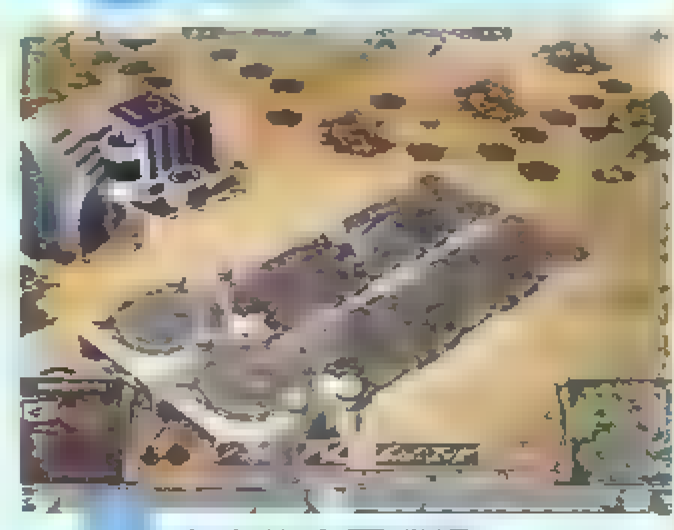
除了航空母艦、潛艇或機器人等現代兵器外，最大的變動，便是加入了空軍與英雄這兩個新兵種。空軍把戰場拉到了三度空間，玩家不能再依靠一大堆部隊橫衝直撞，來自空中的打擊可以越過任何障礙物，並且使用原子彈造成毀滅性的破壞；對於一大票無防空能力的地面部隊尤具毀滅力。

英雄則是可分為兩種：擁有超高攻擊力與生命力的武士，以及擁有回復部隊生命力及可提升士氣之能力的戰略家。在部隊交戰的時候，擁有英雄的部隊能得到相當大的優勢；不過每個勢力只能同時有一名英雄，所以在生產時要先考慮好使用那種英雄。

此外，遊戲中新增加了先知這種單位，屬於能大範圍攻擊的法師；他可以施展地震或瘟疫等的天災，對大群部隊或建築物造成毀滅性的打擊，但是要消耗5個人口數，而且造價對初期的玩家而言有點昂貴，但用來對付防守嚴密的敵人據點則十分有用。祭司則失去了醫療部隊的能力（被英雄－戰略家及後其出現的醫療人員所取代），不過還是可以招降敵方部隊，隨科技研發後也可以招降敵人祭司或建物。



現代化的艦隊



未來的空軍機場

第 I 篇 建築物分析



未來的建築群

這一篇主要為玩家分析一下《世紀爭霸》中各種建築物，解說一下它們在遊戲中的功能與搭蓋時機。

初期建物 史前時代到銅器時代

[illegible]

由拓墾場所進化而來，擁有跟前者一樣的功能，不單可以生產村民，還可以研發和改良進階時代。



▶ 一個靠近礦點的市鎮中心



[illegible]

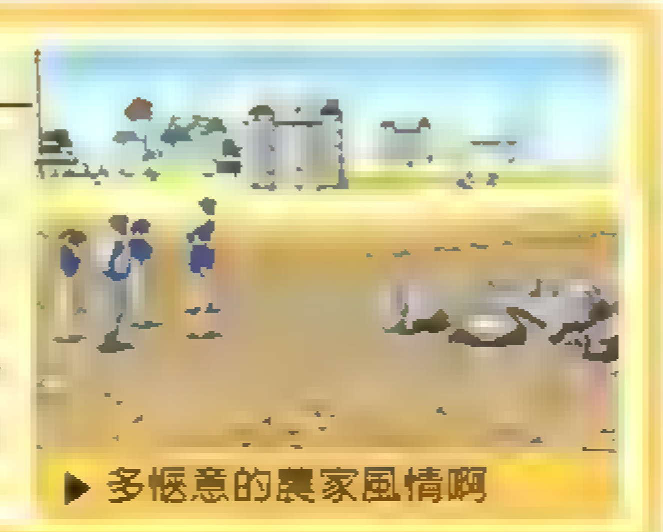
一開始的第一座建築物，也是獨一無二的一棟，[illegible]升級後，才可以蓋其[illegible]建築[illegible]

▶ 亞當與夏娃，一個帝國的父與母



[illegible]

用來收集食物的最重要建築物，一座[illegible]可以在旁邊耕種[illegible]農田，[illegible]不斷地為玩家提供食物來源[illegible]一段時間[illegible]，只要一到三座[illegible]便可以得到所有的食物來源[illegible]，就會可以搭配[illegible]村民，以大幅提昇耕作效率。



▶ 多愜意的農家風情啊

[illegible]

生產騎兵單位的建築物，在中期達到需求的最高峰，不過到了原子時期的[illegible]出現後，便會完全失去功能，無法再生產兵種，變成荒廢的一棟建築物。



▶ 馬廄

拓墾場

拓墾場可說是一開始最重要的建築物。它除了可以收集資源外，最重要的在於駐紮進五個村民後，就可以升級成市鎮中心，使附近區域成為新的據點或是要塞區；像筆者是傾向將所有的拓墾場都升級成為市鎮中心，這樣可以大幅提昇生產村民的速度。

房屋

在《世紀爭霸》中，房屋的功能不再是提升人口上限，而是用來提升部隊士氣用；房屋蓋得越多，對附近作戰的部隊就越有利。

城堡（要塞）

唉唉！對筆者來說，城堡幾乎可以說是遊戲中最沒有用處的建築物。它的唯一功能是將部隊收納到裡面，不過除此之外，城堡沒有任何功能。它不會攻擊敵人（就算裡面有部隊也不會）、不能提供人口上限、研發功能等，甚至連嚇嚇敵人都沒用。

或許研發單位認為它最好的用途，是當部隊收納進去時，會從人口數目中扣除掉，這樣就有多餘的空間可以生產其他部隊；不過當人口到達上限時，城堡裡的部隊是不能出來的！如果真的遇到敵方突襲，等村民被屠了一堆才出來，那裡面的部隊不等於白做的？

神殿

遊戲中超重要的建築物。神殿除了可以生產祭司、先知與研發科技外，最重要的用途就是可以防止敵方先知使用天災攻擊附近的建築物；在神殿的區域範圍內，所有的天災都會變成無效。如果不想讓辛苦建立的城市毀於一個小小的地震的話，那最好蓋多一點神殿來保護城市。

兵營

生產步兵單位的建築物，到後期依舊可以生產醫療兵及防空兵等，是從頭到尾都可以使用的建築物。

醫院

前線據點不可缺少的建築物，在醫院的區域範圍內，所有的我方單位都會慢慢回復生命力，甚至連友軍單位也會回復，是聯合作戰中最受歡迎的建築物

射擊場

生產射擊部隊的建築物，如投石兵，弓兵等，但是在中後期將無法再生產部隊。

大學

[illegible]一樣，除了可以提升各項科技研發外，還可以[illegible]，在大學的區域範圍內，所有的我方單位都不怕對方[illegible]，所以在重要的據點多蓋幾棟吧！

碼頭

島嶼地圖必蓋的建築，為了爭奪島嶼，通常會一次建造二至三座碼頭以生產船艦，而且還可以[illegible]。



▶碼頭一景



中期建物 青銅器時代到工業時代時期

攻城器工廠

決定勝負關鍵的建築物，攻城器工廠所生產的攻城器械，通常能夠瞬間決定戰場的勝負，所以不要客氣，能建造的話最好一次建造兩三座來生產。

後期建物 [illegible]

海軍造船廠

最主要用來生產艦艇單位與航空母艦，是將海權發揮到極致的建築；其中三叉戟級彈道飛彈潛艦更是射程最長、破壞力也極為驚人的海中部隊，可為敵人帶來致命性的打擊。



機場

現代時期最具代表性的建築物。空軍的出現將會改寫十幾世紀來的戰鬥法則。由於初期飛機的航程油料有限，最好將機場蓋在前線，以免飛機出擊時飛到一半沒油折回；此外機場所需的空地很大，在搭蓋時要先移除其他佔地的建築。



▲空軍的[illegible]

機器人實驗室

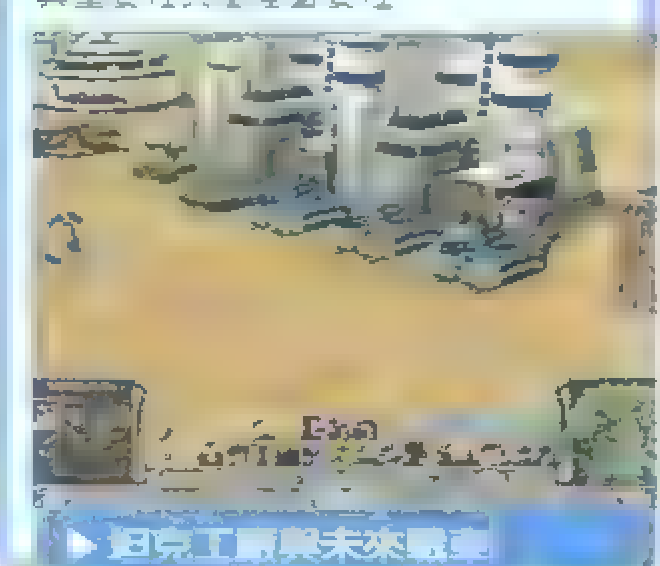
用來生產超級機器人的軍事建築物，在機器人戰爭中，超級機器人的地位就如同未來的先知一般，可以使用各種大範圍的特殊攻擊，具有毀滅性的打擊力。同樣地，此建築物只在最後兩個時期登場。

機器人工廠

在最後兩個時期才登場的軍事建築物，用來生產各式機器人，在戰事吃緊時可以多蓋幾棟來加速生產速度；不過通常到這個年代，都差不多可以分出高下了，所以常常是造出來點綴的（如果想要打一場真正的機器人大戰，那最好直接從數位時期開始進行遊戲）。

坦克工廠

取代騎兵單位成為新時代的打擊部隊工廠。坦克最主要在於其機動性與打擊力，可以說是後期最重要的攻擊主力，所以其生產工廠自然也有其重要性與生產必要性。



▶坦克工廠與未來戰車



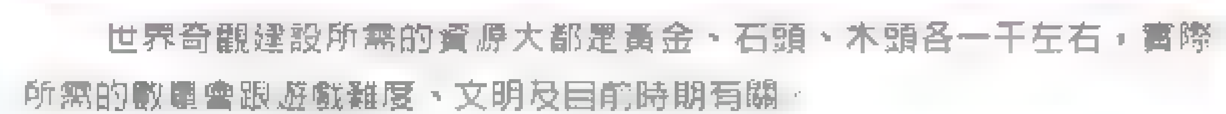
世界奇觀

這次在《世紀爭霸》中，世界奇觀可以說是相當容易建設，而且用途都不錯的東西，由於遊戲中的資源收集相當簡單，所以大約在遊戲中期，就有能力可以蓋世界奇觀來玩一玩



伊斯塔門

世界奇觀列表：



名稱	功效	重要性（1-5顆星）
巴比倫塔	讓祭司一次轉換多人	* * *
伊斯塔門	提高城牆，箭塔生命值	* *
宙斯神廟	單位自動回復生命力	* * * *
亞歷山大圖書館	看到敵方所有建築物	* * *
法洛斯燈塔	顯現海域及敵方所有船艦	* *
競技場	提高我方、降低敵方部隊上限	* * * * *



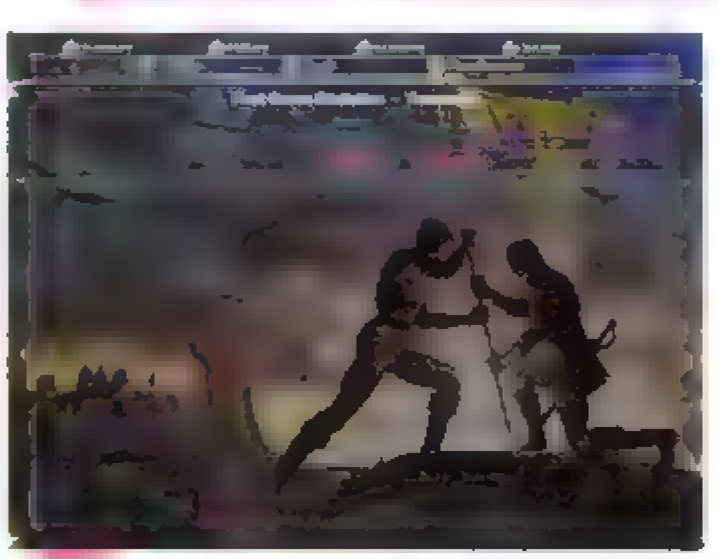
法洛斯燈塔

世界奇觀建設所需的資源大都是黃金、石頭、木頭各一千左右，實際所需的數量會跟遊戲難度、文明及目前時期有關。

在所有的世界奇觀中，筆者覺得最實用的是競技場與亞歷山大圖書館，前者可以提高玩家的部隊上限及降低敵人部隊上限（對喜歡用大部隊殺戮的玩家很有幫助，因為一般情況下，只要建立兩支大部隊，就會把部隊數耗完了），後者則可以顯現出所有敵方建築物的位置（尤其是當電腦跟你打游擊戰時最好用）

當然，其他的世界奇觀也都有其獨特的用途；比方說如果要打防守戰的話，最好建伊斯塔門來增加箭塔的強度；打海戰的話，就需要法洛斯燈塔來照亮海域；至於宙斯神廟也是相當好用的，它可以讓部隊自動回復生命力，不過筆者通常都是直接帶英雄或是醫務兵

在跟電腦對戰時，電腦似乎不會建造世界奇觀（一個難度等級的電腦都沒看到其建造過）；不過跟人類對戰的話，世界奇觀的重要性就凸顯出來了。



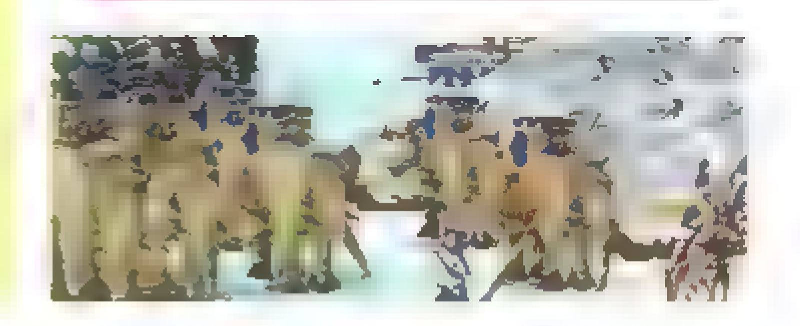
亞歷山大圖書館

第2篇 兵種分析



在《世紀爭霸》中，號稱提供了上百的部隊供玩家指揮運用，雖然部隊種類多，不過其實功能上很多都是相近的，由於兵種太過繁多，筆者在這裡就不針對單一兵種做詳細分析，僅就戰略功能性來分類，為玩家解說一番

結束的戰場報表



陸軍方面

初期－史前時代到銅器時代

在遊戲初期時，除了大鐵鎚兵（肉搏）與投石器兵（遠程）外，最具威力的兵種便是先知了。在先知可以使用的天災攻擊中，又以瘟疫跟地震術最可怕；前者可以一次消滅整群隊伍，後者可以一次摧毀大量建築（相信新手都曾經吃過電腦先知的苦頭）。不過電腦都會在重要地點建設神殿以防止天災，所以對玩家來說，先知常是英雄無用武之地。



至於攻擊建築物用的大木頭兵，雖然在破壞建築方面相當責用（尤其是一次聚集十人左右，幾乎可以瞬拆所有建築物），不過由於對人員沒有任何攻擊力，很容易被其他兵種（包括村民）所滅。

此外，不要忘記村民，他們可是會打獵的。雖然說獵“人”跟獵動物不太一樣，不過三個村民還是可以撂倒一個士兵。

肉搏（戰士）→長程（投石兵）→長矛兵→肉搏（戰士）

中期－青銅器時代到工業時代



到了遊戲中期，除了劍兵（肉搏）、弓兵（長程）與騎兵(高速打擊)外，最具破壞力的兵種便是投石器了。由於投石器對人員或建築物都有不錯的殺傷力，使得其成為戰場的新主宰。

對付各式攻城器的最佳兵種，便是騎兵單位（步兵也不錯，不過機動性較差；弓兵的話根本就是找死，跟投石器對射？您想想是大石頭k到比較痛，還是箭矢射到比較痛？）

到工業時代時，使用火藥的火槍兵開始登場。這些兵種中，筆者最喜歡的是狙擊兵了（sharpshooter ），此兵種幾乎是人員殺手，一發一命，絕無失手；尤其在坦克還沒出來之前，只要聚集十個左右，保證橫掃戰場無敵手。不過，被投石器k到，還是會死光光就是了。

肉搏（戰士）→長程（弓兵）→長矛兵→肉搏（戰士）
槍騎兵→劍騎兵→火槍兵→攻城器（火砲）
長矛兵→騎兵→火槍兵→步兵→長矛兵

後期－原子時代之第一、第二次世界大戰時期

到了這個時期，兵種就開始多元化了：坦克取代了騎兵的地位，機槍兵取代肉搏單位，各式火砲則是取代了攻城器。此時期比較特殊的兵種，有醫療兵與對坦克砲；前者可以治療所有的人員單位，而後者則是專打坦克車輛。防空單位的出現則是針對空軍而來，由於來自空中的敵人具有毀滅性的打擊力，所以防空單位的重要性開始突顯出來。

在這個時期，陸軍中最具破壞力的兵種依舊是火砲；不論是曲射型或是直射型，只要擁有數量上的優勢，絕對是勢如破竹的。

大砲→步兵→反坦克砲→坦克→步兵→大砲
反戰車坦克→坦克→步兵→反戰車坦克

機器人時代－數位、奈米時期

機器人是在遊戲最後兩個時期才登場的角色，其可以說是各種兵種的最終強化版本；不論是對空、對地、長程及肉搏，唯一的共通點，就是擁有高速移動的能力。

此外，較特殊的是超級機器人，其可以說是未來的先知單位，可以使用各種大範圍的特殊攻擊。在所有的超級機器人中，筆者最偏好的便是修理機器人（阿波羅）跟風暴機器人。前者可以修復所有機器人，大批行動時可以充當前線醫院；後者可以施展反物質風暴，一口氣消滅來犯敵機。

由於機器人部隊的防空能力不是很好，所以必須依賴風暴機器人或其它防空部隊來彌補空防的缺口。

最後一句老話，在這個時期最好用的還是大砲啦（ 杜聖夫的那種）！管你什麼機器人，只要擺個十幾支大砲，是沒有任何機器人可以衝得過來的。

英雄

英雄在戰場的的地位可說是頗為重要。在《世紀爭霸》中有兩種英雄可以徵召，一種是武士，其攻擊力超大、生命力超高，專門用來殺敵用的；另外一種是戰略家，是屬於醫療型，攻擊力普通、生命力略高，但可以一次把單一部隊生命力回復全滿，是專門用來救人的。不論是哪種英雄，在遊戲中都只能徵召一個。



雖然英雄對戰鬥隊伍絕對有正面的幫助，但是對整個戰局卻沒有太大的助力。不論哪種英雄，都沒有能力可以單獨對付整群敵人（五到十個）；而且被火砲類的武器K到，一樣是馬上over

空軍方面

空軍可以說是這次《世紀爭霸》中，最特殊的戰鬥單位。其登場不僅把戰鬥拉到了三度空間，而且還具有扭轉戰局的能力。



在遊戲中，空軍單位大體上區分為三種：戰鬥機（強奪制空權）、攻擊機（打擊地面單位）及戰略轟炸機（毀滅性大範圍攻擊）。

一般來說，遊戲中的攻擊機對地面單位的打擊力並不是很高（尤其是對建築物），要用攻擊機，還不如用根大砲較快；所以最具決定性的空軍兵種，還是非戰略轟炸機莫屬。如果有哪一方可以量產這種東西（通常都是電腦那方），那差不多就是遊戲結束的時候了。

戰鬥機→攻擊機→地面單位
戰鬥機→攻擊機→轟炸機→地面單位
戰鬥機→攻擊機→直昇機
防空單位→所有飛機

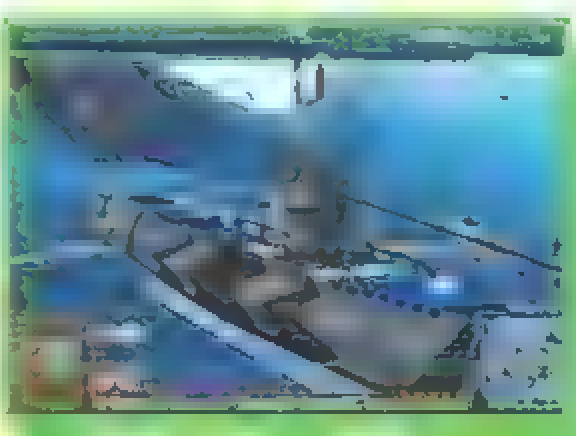
海軍方面



在各種海軍兵種中，較特殊的要是潛水艇、航空母艦與導彈戰艦。潛水艇在中後期海權爭霸中，一直扮演相當重要的角色，前期就更不用講了，海戰的時候就是老大[illegible]，原因就是在於其造價便宜、火力強大，只要一放下去，就算是驅逐艦都能[illegible]。

航空母艦是海戰中相當獨特的一個角色，基本上就是一個海上機場，利用其空軍達到大範圍的戰略效果，不過其本身大多是[illegible]，很容易被敵方的潛艇或驅逐艦擊沉。

至於導彈戰艦，則可說是海上的核彈轟炸機了，威力的導彈不僅威力強大，而且射程超遠！只要搶下海權，敵方靠近海岸的建築物就好像是砧板上的魚肉，任人宰割了。





Battleship→ Frigate→Galley
海王直昇機→Attack Sub→Nuclear Sub→ 地面單位
潛艇→Battleship→Frigte→ 潛艇

世紀爭霸

第3篇 初戰指引

資源爭奪

在《世紀爭霸》中，資源礦點幾乎是採集不完的（筆者玩到現在，還沒有看過哪個礦點被挖完的）；加上每個礦點最多都只能有六個村民一起採集（有的玩家會指派八個村民一起開採，這樣當有村民送資源回市鎮中心時，另外兩個村民可以馬上替補進去）。所以礦點的重要性自然不在言語，擁有越多礦點的玩家，其生產力就越高。

一般來說，筆者是傾向直接在每個礦點旁邊建立拓墾場，然後再把拓墾場升級成市鎮中心；如此一來可以加快開採速度，二來可以直接在這邊生產村民，以應付往後可能發生的礦點爭奪戰。

在初期的攻城器械還沒有登場前，只要在礦點建立箭塔的話，就可以守住該礦點，所以誰能夠搶先建好箭塔，誰就可以擁有該礦點；而隨著時間的演化，礦點的周圍很自然的就會形成所謂的要塞區，裡面有神殿、醫院、兵營等，使得礦點越來越難拿下。也就是說，如果一開始搶礦點就搶輸的話，那以後要翻身只怕有點難度了。

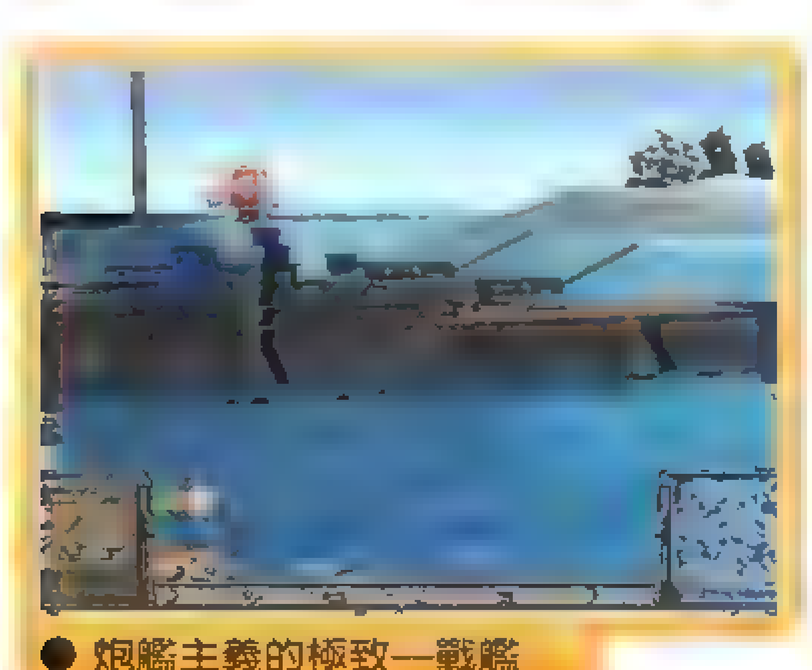


防禦重點

防禦在遊戲中是個相當重要的課題，尤其是在跟電腦對戰的時候，玩家總是會在一開始就遭遇到電腦一波又一波的攻勢；此時如果沒有萬全準備，很容易就會被殺得措手不及。當然，如果是人跟人的對戰，那防禦更要周密（除非您要採取不顧一切代價的快攻戰法）。

在遊戲初期，防禦的主要任務幾乎都交託在箭塔上，尤其是在礦點爭奪戰方面。箭塔的數量，則決定其能抵擋的敵軍數量。當箭塔建設好後，最重要的是，不要忘記蓋個神殿以防止敵方利用天災一舉摧毀所有箭塔。還有可以加蓋幾棟房屋在附近，以提升箭塔士氣。此外，在初期兵力不足的時候，村民也可以拿來當作防守的兵種；遇到敵軍大舉來襲時，不要忘了叫在旁邊開墾的村民來戰鬥（三個村民可以打死一個士兵）

箭塔的優勢在當攻城器登場時就會失去（青銅器時期），幾乎每種攻城器都可以很輕易地摧毀箭塔與城牆，此時防禦的另一個重要角色，便是騎兵單位！快速移動的騎兵可以在攻城器一出現時便立刻前往摧毀，然後再快速退回箭塔旁邊或城牆內。切記，騎兵在防守戰中不是拿來跟敵方單位肉搏用的，因為騎兵的造價高，要消耗兩個單位的資源及人口數，用來硬碰硬的話，馬上會把國庫耗得乾乾淨淨；把消滅敵軍的事交給箭塔，騎兵只是用來摧毀攻城器械而已。



● 炮艦主義的極致—戰艦

進入原子時代後，城牆與箭塔就幾乎完全失去它的作用了；如果沒有防空砲的話，從空而來的轟炸機可以輕易地穿越城牆，摧毀裡面任何建築物，甚至用一顆原子彈炸毀整座要塞區！所以防禦作戰在原子時期，大概就結束了；從這個階段開始，戰場就會進入另一個階段：全面進攻！



● 哈哈哈，一堆食物



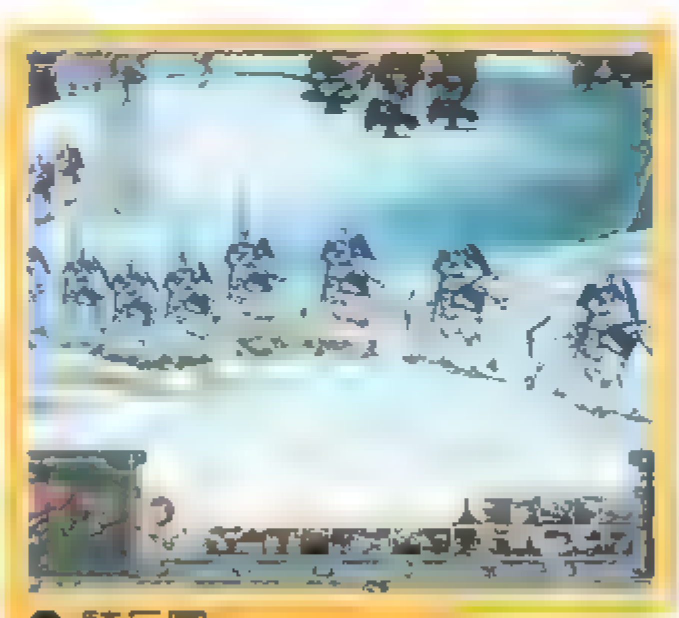
● 典型的礦點要塞



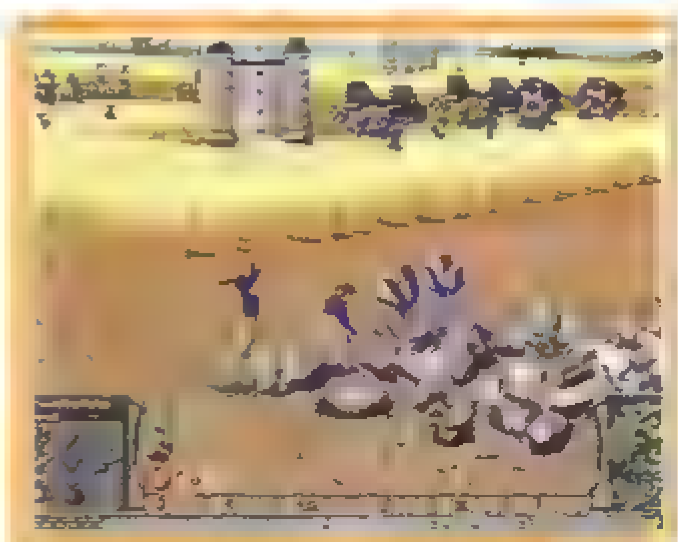
● 龐大的箭塔群



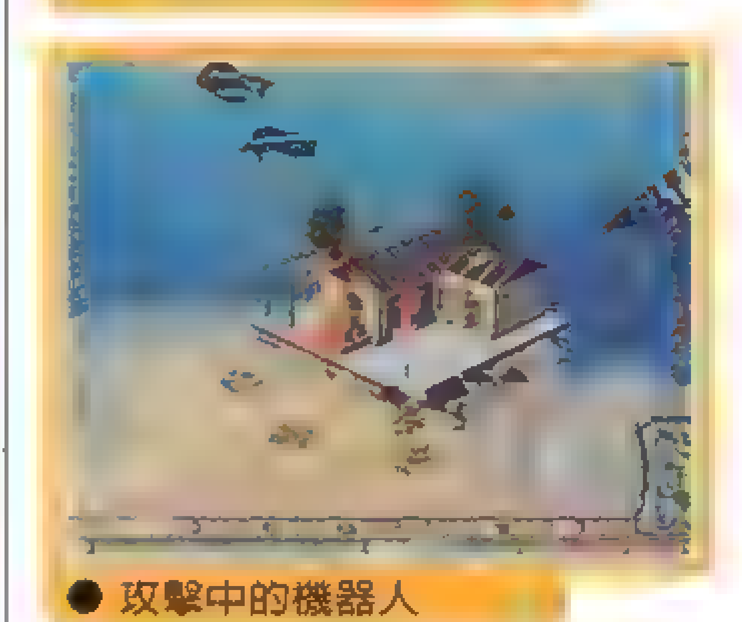
● 典型的礦點要塞



● 騎兵團



● 穿越農田的機器戰鬥群



● 攻擊中的機器人



● 海上激戰



● 電腦永遠擁有龐大的海軍部隊



攻擊行動

不論在是哪一個時期，進攻的最大守則就是數量！如果數量不多的話，那就不能叫攻擊，而是叫送肉包。

在攻城器械還沒出來之前，攻擊隊伍通常都是很單純的戰士＋射手＋破牆兵（筆者偏好再加一個先知）。這種組合沒有什麼戰略，誰的人多就會贏；不過要特別小心敵方的先知，他會用瘧疾或是瘟疫殺傷我方整群隊伍。

等到了青銅器時期後，攻擊的主力便是投石器了。由於在《世紀爭霸》中，投石器部隊超乎想像的好用；其不僅可以摧毀建築物，對人員部隊的命中率也很高（不像世紀帝國，投石器根本打不到人）。所以這個時期的攻擊主力幾乎都在投石器上面，步兵單位通常都只是負責護衛投石器而已。筆者見過最誇張的隊伍，便是由二十幾支大型投石器所組成的攻擊隊伍，無堅不摧，瞬間摧毀筆者兩座大型要塞，差一點就倒店。

就算到了原子時期，投石器也變成大砲之後，攻城器械還是一樣好用，甚至到了最後的奈米時期，也還是很好用啊！十幾支大型火砲，一樣可以輕鬆轟掉整群機器人（真是火砲萬歲萬歲萬萬歲）！

一般來說，攻擊部隊組成的變化，在空軍單位登場後最為明顯。龐大的地面攻擊隊伍很容易會被敵方空軍的一個炸彈瓦解掉（尤其是核彈），此時防空單位的價值就凸顯出來了。雖然說空軍單位的造價昂貴（尤其是丟核彈的戰略攻擊機），不過電腦還是可以像免錢似的大量生產製造。所以攻擊隊伍中除了火砲部隊外，防衛與防空的部隊數量幾乎是一比一了。

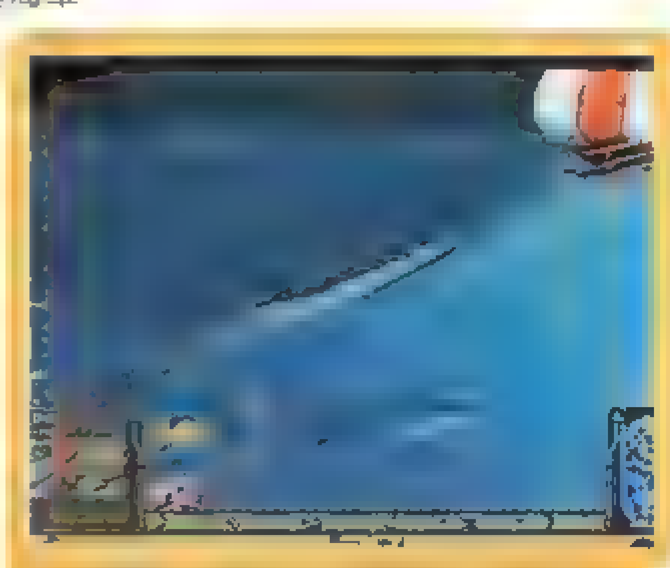
在攻擊時，另外一個相當重要的單位便是英雄。不論是武士或是戰略家，對隊伍的整體戰力都有一定的影響；不過英雄畢竟也是人，被石頭K到或是被核彈轟到，下場都是一樣，所以基本上筆者不會太去依賴英雄。

喔！對了，在眾多攻擊單位中，筆者還覺得狙擊兵蠻有特色的說！原因在於他的攻擊範圍很大，而且威力也大；在強化過後，對步兵單位幾乎都是一擊必殺。筆者有時候會聚集五到十個狙擊兵，偷偷溜到敵方礦點去偷殺村民（那根本就是集體槍斃）。不過遇到敵方的坦克時，要逃快一點就是了。

海權爭霸

在遊戲初期，所謂海權幾乎就是比船多而已。所以跟電腦對手交戰的話，那幾乎是不太可能拿下海權的，因為電腦永遠有無盡的資源建造船隻；如果你可以造出八艘船，那電腦絕對有十六艘船在等你（這是筆者真實的體驗，在中等難度中，筆者在不生產任何部隊的狀態下，傾所有資源造出八艘船艦，結果一開到電腦港口，竟然發現那個從頭到尾一直生產一堆部隊跟我箭塔打消耗戰的傢伙，居然有十六艘船．．．．）。所以跟電腦作戰時，切記不要把建築物蓋得太靠近海邊，更不要浪費資源去建造海軍。

在海軍單位中，最有威力的海面部隊不外乎航空母艦了。它的艦載機可以在遠方就輕鬆的把對方的船艦幹掉；不過在實戰中最好用的，應該還是潛水艇，在量產的情況下，可以耗掉敵方整個艦隊。此外，最恐怖的就是彈道飛彈潛艇，它可以說是海岸殺手，其飛彈射程超大，威力也超大；如果搶下海權的話，用它就可以輕鬆的收拾掉敵方所有靠海的建築物。



● 潛艇正發射魚雷擊向可憐的獵物

第4篇 交戰實錄

實戰中級電腦對手一名

當電腦對手為中級時，其生產速度與擴展速度都是人類玩家所跟不上的，跟中級的電腦對戰時，要在開始就消耗對方的資源與兵力，如果乖乖地呆在自己領地，安分發展的話，那通常是被電腦部隊用數倍兵力屠殺收場。

所以不要懷疑，看準方位，一開始就馬上把五名村民往電腦本城的方向推進，然後在靠近本城的礦產旁建立箭塔及拓墾場（這時電腦應該已經在這裡建立前線拓墾場）；再將把村民送進拓墾場，讓其升級成市鎮中心。之後造出一堆村民，並一口氣建立二座箭塔與神殿（可能的話，再加上兩 棟房屋以增加士氣）。這樣這裡就會變成最前線的要塞了。

此時本城的生產重點除了食物外，首要在石材的開採（因為前線需要大量的箭塔來防禦）。玩家可以生產三組人馬（每組六人），一組採果子、一組打獵、一組挖石頭。然後就可以等著進入下一時期了。

在這段時間中，電腦會不斷地派部隊攻擊玩家的前線要塞。如果前塔撐不太住的話，不要忘記叫旁邊採礦的村民修理前塔或幫忙打那些敢死隊。

等進化成石器時期後，就把箭塔加到八個，以應付越來越猛的攻勢。此時本城也必須開始開採金礦跟鐵礦，然後等待進入銅器時代。

一般來說，箭塔就可撐到銅器時代（不過數量至少要八座），等銅器時代一到，玩家就必須開始準備囤積兵力了，因為投石器就快要登場了。

銅器時期一到，首要的便是建立穀倉；因為到這個時候，果叢差不多快開採完了，如果不快點建立穀倉的話，可能會面臨斷糧的危機。一般來說，建立三個穀倉便可以撐上一陣了。在這個時期，由於弓箭手已經出現，所以村民最好不要跑出要塞及本城範圍，不然很容易被敵方流竄的弓箭手宰掉。

接下來開始準備建立部隊。首先在前線要塞建立兩座馬廄（生產騎兵攻擊敵方投石器），然後在本城建立兩座兵營（生產槍兵保護我方投石器）。最後，記得在前線要塞建造醫院，以備不時之需；然後就在敵人一波波前仆後繼的撲向我方箭塔的同時，準備進入最關鍵的一個時期－青銅器時代。

青銅時期最重要的，便是攻城器製造所，玩家可以立刻在本城的軍營旁建立兩個攻城器製作所，開始累積投石器，此時遊戲也開始進入最白熱化的階段。由於電腦的部隊絕對是我方的數倍之譜，再加上攻城器的話，那要塞絕對是岌岌可危；所以我方除了一開始死命擋住外，必須要開始快速進攻，以強奪電腦的礦點。否則要塞絕對撐不了多久。



在要塞防守的騎兵單位（聚集大約10支左右）必須保持高度的警戒，只要在周圍區域發現敵方投石器，一定要立刻衝出去將其摧毀，然後在馬上退回要塞內；讓醫院為其醫療回復生命力（絕對不要隨便犧牲騎兵，因為要拿所有資源來建造攻擊部隊，沒有多餘的資源一直生產騎兵）。

在主城的攻擊部隊則開始成型。通常都是以英雄－戰略家、15到20個步兵單位加上5具投石器及一兩個先知所組成。一旦組好後，便立刻朝敵人外圍的礦點進攻。首先以投石器摧毀敵方箭塔與神殿，再用先知的地震術摧毀其他建築物。一般來說，敵人的主力部隊應該都在要塞附近，我方攻擊部隊所遭遇的抵抗不會太大。這時切記不要客氣，一路將對方的零星礦點收拾乾淨，且指揮村民在這些礦點建立拓墾場與箭塔群，以確保礦點安全（敵方有時會派兵來搶回去）。

這一切都要在青銅器時代一進入沒多久就開始進行，因為電腦絕對是跟我方同步晉級；如果動作太慢的話，將會看到由數十台投石器所組成的敵方部隊，將你的要塞夷為平地！若是要塞一被攻陷，本城也就絕對不保了。

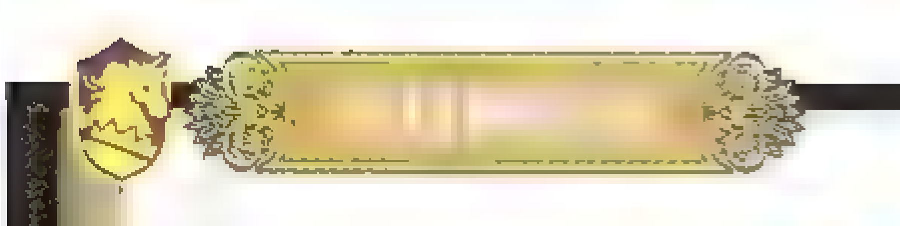
其實勝負大概都在這個時期就決定。不是你拿下絕大部分的礦點，以優勢資源確保不敗地位，不然就是抵擋不住電腦的投石器攻勢，兵敗如山倒。

切記，如果一時手軟，打算留給電腦一條生路的話（或許是想看看以後時期的發展）。那記得一定要將每個礦點都建設成要塞型，而且只留敵方本城一處據點；然後建造一支強大的高速後備部隊（至少要二十支左右的騎兵單位）以隨時救援被攻擊要塞。不要懷疑，筆者就看過電腦在毫無礦點的情況下，忽然生出十二支的大型投石器，一口氣奪回戰場主導權。

除非你拿下了所有礦點，並且建立了所向無敵的部隊，否則只要電腦擁有一個以上的礦點，一樣可以與你同步進入原子時期，它的空軍絕對會讓戰局整個扭轉過來！筆者就曾經看過電腦"量產"B-29原子彈轟炸機（遊戲中最貴的空軍單位，一般玩家通常只能生產的兩三台來瞻仰一番，而只有一兩個礦點的電腦，居然可以量產這種玩意！）無視你的防空單位與空軍，就是用機海戰術衝到你的要塞丟原子彈；只要被丟到一顆，要塞就玩完了。

最後，跟電腦對戰時切記一點，那就是大砲萬萬歲！不論是那個時期，記得生產一堆投石器或大砲就對啦！

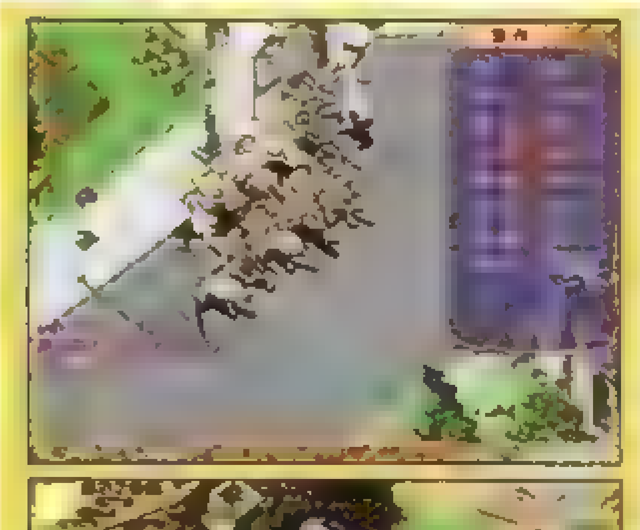
地圖規模：小型 Small
對手：中級電腦一名 Medium
地形：大陸 Continental
起始村民：5名
資源條件：一般
遊戲模式：標準 Standard





魔力寶貝 新手上路指南

進入遊戲完成的第一個任務







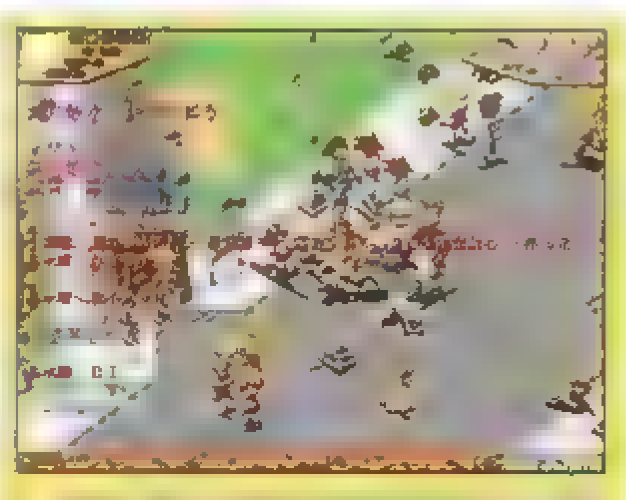
你被一股神奇的力量召喚到了一個陌生的世界。首先來到的地方叫“召喚之間”，先和旁邊的老者說話（站在他身旁，將滑鼠游標移到他身上，再按右鍵即可），原來此地是“法蘭王國”，因為魔族作亂，想從異世界召喚救世主來拯救世界，而你正是被召喚來的人。老者希望你能從“靈堂”中拿到“死者的戒指”，來證明你就是救世主。

這時先經過迴廊，看到一個地下室的入口，往下走就是“靈堂”。一路上有一些人物，和他們對話可以多瞭解很多有關法蘭王國及這個世界的事情。

“靈堂”中的怪物並不強，先走到東北角，和最上方的雕像交談，就可以拿到戒指。再回到“召喚之間”，跟旁邊的老者說話就可到達皇宮二樓走廊。然後往北去見國王，國王就會給你賞賜狀。再回到皇宮二樓的樓梯口旁，和任一位士兵說話，就可拿到基本配備及一隻寵物。之後你再登錄進遊戲時，就會隨機出現在法蘭城中的傳送石。

如果沒有完成這個任務，則只能從“召喚之間”進入，也不會有裝備和寵物，所以建議新手們一定要完成這個任務。

職業與技能簡介





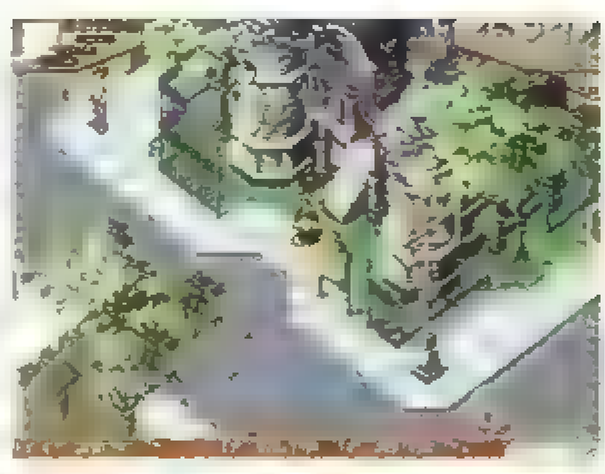
完成了第一個任務後，仍然不能證明你具備拯救法蘭王國危機的能力，為了有朝一日可以實現這個理想，必須在這個陌生的世界中生存下去。在《魔力寶貝》的世界中，有許多職業，如劍士、魔法師、馴獸師、武器工匠、獵人等等，玩家可以找一個職業作為謀生之道。

職業主要影響到技能的等級，固然可以學各種不同的技能，但是只有自己職業的技能可以累積經驗值，提升技能等級（當然，有些技能會互斥，不能同時存在）。

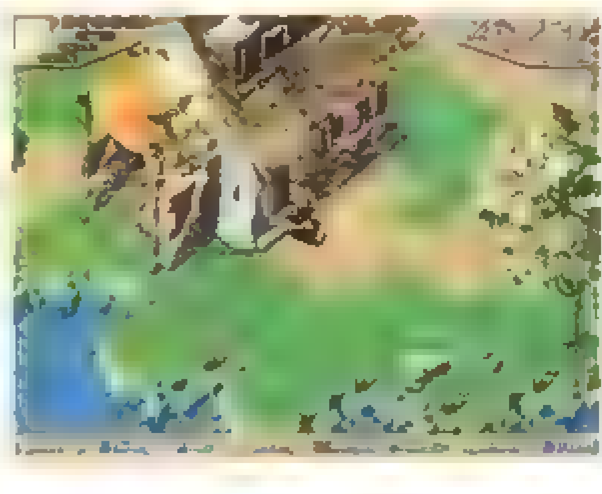
技能大致分成[illegible]及[illegible]兩大類。既然沒有人能夠擁有很多樣化的技能，所以大家更要發揮互助合作的精神。舉例來說，戰士型的玩家戰鬥力強，出城冒險有優勢，可是也需要強力裝備，而製作裝備的工匠們也許戰鬥力較弱，卻可以做出強力裝備，因此戰士就要出外打怪物揀魔石來賣錢，再向裝備工匠們買裝備。

再就生存體系而言，礦工去挖礦，伐木工去砍樹，才能提供原料給鑄劍師造出把劍，再賣給別人，如此一來就形成一個社會鏈。如果大家都只想當劍客，但沒人願意去做礦工，那麼這個世界可能很難有好裝備出現。所以無論玩家的目的是戰鬥或是賺錢，在此都可以完成夢想！

遊戲開始時，所有的玩家角色都是從無職的"遊民"開始。在無職的狀態下不能學習技能（除非是某些免費體驗技能）。在遊戲內探索，找到適當的NPC，滿足一定的條件（主要是取得推薦信），就可以擁有職業；但是要取得推薦信，通常都要完成任務後才能得到。你可以到城西的公會（東73南60），和城東的職業介紹所（東195南50），去取得更多有關得到推薦信的方法。







進入公會後，門口櫃檯的地上有一本書，將游標移到書上再按右鍵，就可以閱讀該書。之後玩家可以付費自由轉職，但是可能會喪失某些已學會技能的等級，降低一級或者消失；或是找到某位NPC，可以免費恢復成遊民狀態，但所有的技能也將失去。

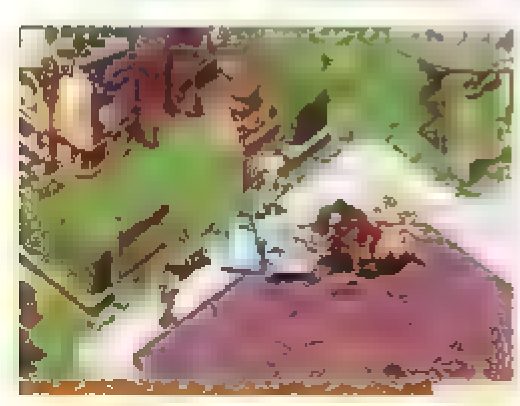
有了職業之後，就可以學習各種技能，可以發揮特殊能力。技能大致上分成戰鬥中使用的"戰鬥技能"，以及在平常使用的"生存技能"2大類。玩家角色擁有10個技能欄。每學會一個技能後就會消耗欄位，技能欄變成0後，就不能再學新技能。每項技能消耗的欄數都不一樣，技能欄也不會成長。

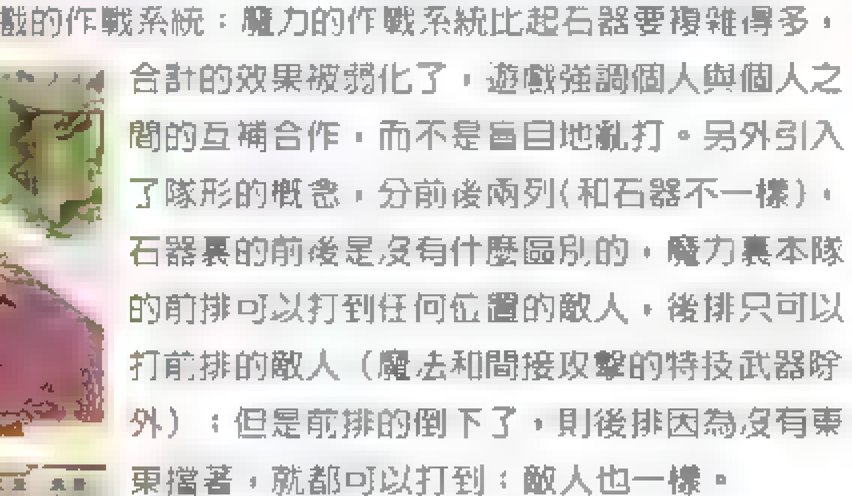
重複使用技能，就可以累積經驗值，經驗值到達某個程度後，技能等級就會提升；但是不屬於目前職業的技能，使用後將不能累積經驗值。例如戰士可以學習魔法，但是使用將無法累積經驗值。

關於魔力寶貝的寵物用法

《魔力寶貝》的寵物不像《石器時代》一樣，在石器裏寵物是必須的，可是在魔力裏就不一樣了。充分地考慮自己的處境再看是否要用寵物，因為遊戲中不用寵物時，可以2次行動的（第1次行動可以任意指令，第2次指令只有攻、守、逃），這樣大大地加強作戰的多樣性。

在此之前，先講講遊戲的作戰系統：魔力的作戰系統比起石器要複雜得多，合計的效果被弱化了，遊戲強調個人與個人之間的互補合作，而不是盲目地亂打。另外引入了隊形的概念，分前後兩列（和石器不一樣），石器裏的前後是沒有什麼區別的，魔力裏本隊的前排可以打到任何位置的敵人，後排只可以打前排的敵人（魔法和間接攻擊的特技武器除外）；但是前排的倒下了，則後排因為沒有東東擋著，就都可以打到；敵人也一樣。







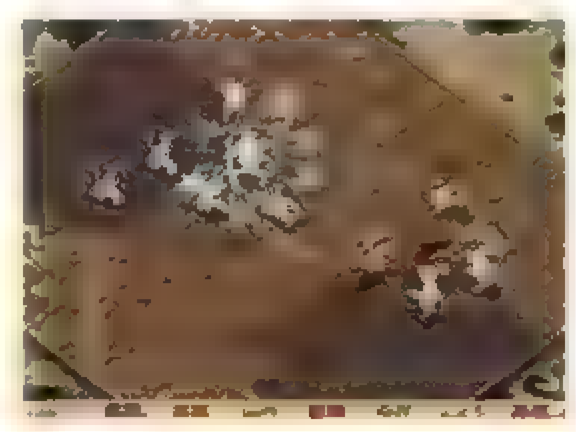
出現多個敵人時，敵人的排列多數會在後排，所以玩家若帶有寵物時，放在前排可以擋掉不少的攻擊。另外不要擔心寵物死了會降忠，只要沒有學會"調教"的技能，寵物的忠誠不論怎麼樣都是不變的（不會加也不會減）。要是練寵，可以把人放在前排代擋。

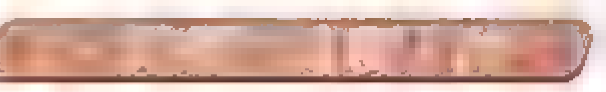
具體分析

魔法師天生瘦弱且能裝備的東西不多，所以攻擊防禦能力較差。因此要看清情況再放寵物，如果是組隊同行的話，同伴大多放寵物，敵人的物理攻擊不至於3～4下就讓你倒下，或敵人以魔法為主攻擊時，也可以放寵物來練練；但是一個人練的時候，強烈建議收起寵物單獨戰鬥，這樣可以先打後防或先防後打，防禦時掉血超少；於是魔法師就可以單獨行動了，不用怕秒殺。可是還是要小心，因為這裏的敏捷度高低，對於動手的先後順序或快慢是不絕對的。

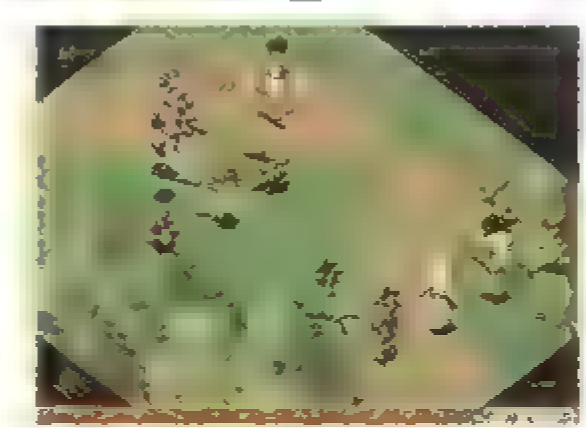


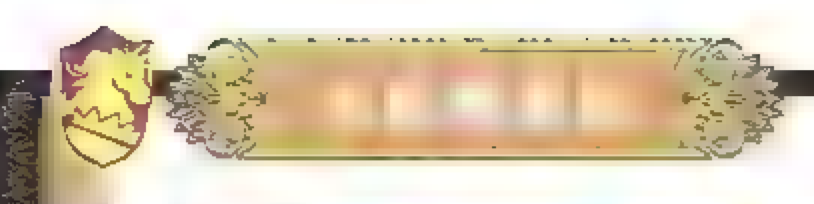
這類人物和魔法師不同，因為攻高，帶寵物反而成了累贅，如果寵物的能力沒人強，人物的2次行動可以多出很多的殺傷力⋯





這樣的人物可以好好地帶寵練了，帶寵有益，寵物也可以多學技能來充實。這種人應該找個好寵物，因為寵物成了你的主戰力量（我到現在也沒見到又帥又強的好寵T＿T）⋯⋯





新手任務攻略

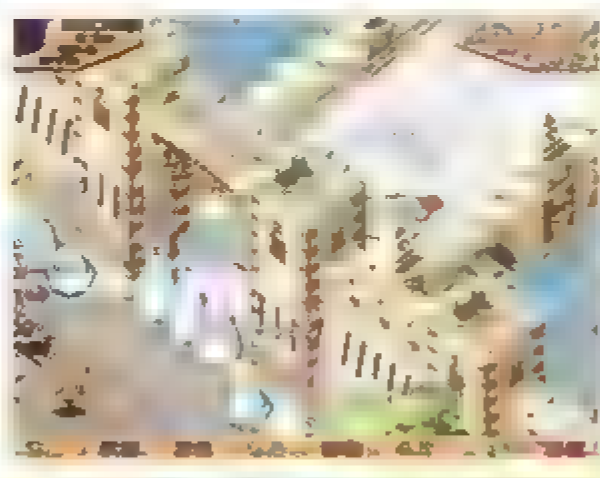


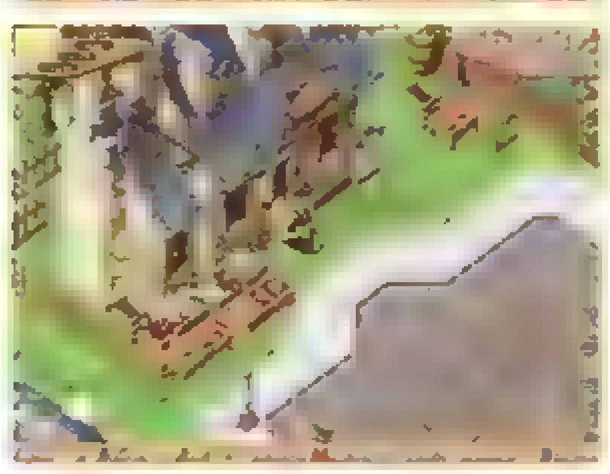


▶法蘭城任務攻略◀

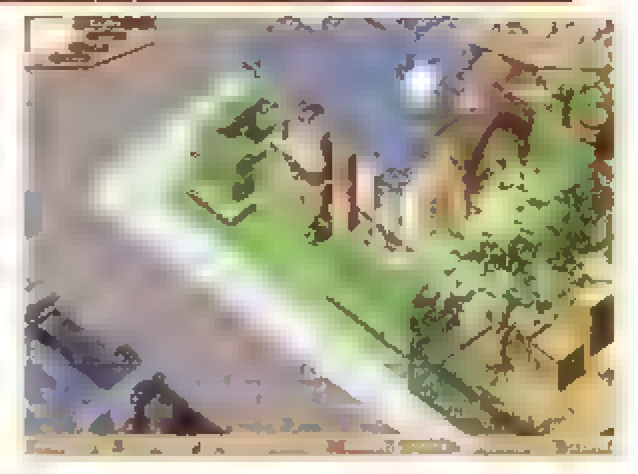
在第一個任務用死亡之戒去換寵物跟道具後，便可以走出城堡而來到法蘭城。在這裏有一間香草店，和香草店的莉莉亞說話，她會跟玩家說圖書館女孩的事，然後會給你一個“友情香草”，請玩家轉交給圖書館的女孩。

拿了友情香草之後再回到城堡二樓，一到二樓向左轉直走就可到圖書館，圖書館女孩是管櫃檯的…跟她說話，知道她並不把這當一回事；但她還是給了一本書叫《友情的悲劇》，請玩家把書再交回給香草店的莉莉亞。莉莉亞收到書之後，為了答謝玩家，會送玩家一個"羊羹優待卷"（但我搞不懂是做啥的～）









在法蘭城的東北方（也就是上方那個角落，從東邊城門進來往上一點）有一間食品店。跟右邊的人講話，他會向玩家抱怨時常有貓來偷魚吃，問玩家能不能幫他的忙？答應他的話，他會給你一隻“作陷阱用的魚”。

然後在晚上的時候，到旁邊的“冒險者旅店”門口右邊（隨機位置，不限定於此）會看到一隻“偷吃魚的貓”（貓女的樣子）；跟她說話，把魚給她就會拿到“鈴鐺”，再把鈴鐺拿回去報告就算完成啦！最後會得到“魚餌”，不過目前用途不明…

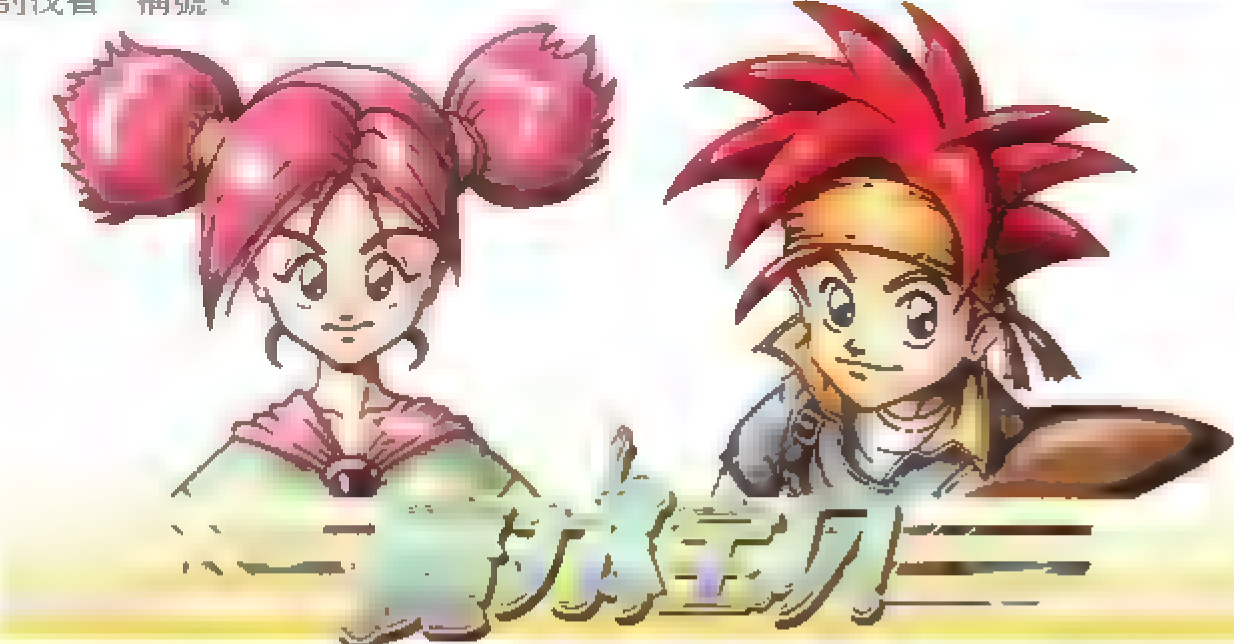


首先到法蘭城畢安銘之家（東132，南132）找“羅珊娜”談話，她會告訴你關於她丈夫的事情，再來進入城堡的地下迷宮（召喚之間靈堂的左邊，太陽／月亮下山時），在地下室3～6F會隨機出現“畢安銘”，對他說“阿比安吉”，畢安銘就會給你一個“誓言的念珠”，拿回去給羅珊娜，她就會給你一個"祈禱的耳飾"，裝備後血+30～35。

▶伊爾村任務攻略◀

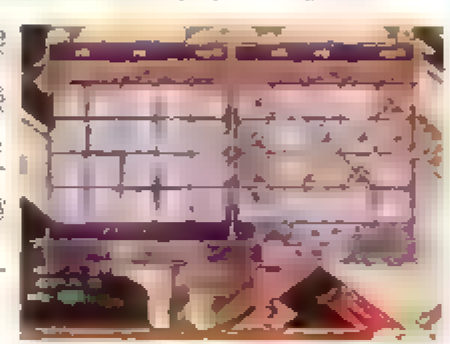


到伊爾村（東34，南43）的泰勒之家找泰勒，他會請求你拯救被牛鬼抓走的女兒浦部。前往牛鬼洞窟（東665，南184），進入後在路上殺死NPC小鬼（哥布林的樣子，會獲得掉上的背包，把背包拿給洞裏的康正後會獲得酒。到17層把酒拿給看門的小鬼，即可找到牛鬼所在地；打倒牛鬼後可以獲得頓光的頭盔，並獲得"牛鬼討伐者"稱號。



亞留特村任務攻略

位於亞留特村附近（東541.南40）有一處隱秘的奇怪洞窟。洞窟裏面充斥著許許多多強勁無比的僵屍、腐屍和地獄守門犬，當玩家決定鼓起勇氣進入冒險時，切記能力要有一定水準，不然很有可能在冒險中途就變成了那些無名屍體們的食物了。奇怪的洞窟是自動生成的迷宮，會隨著時間的不同而改變迷宮地形以及NPC位置。



當玩家們在迷宮中的某一層，找到一個長得很像吉普賽女郎的NPC；和她講話後，可以拿到"實驗藥"，且可以重複索取～雖然一點用處也沒有～然後走到最底層後，會發現原來洞窟內最深處別有洞天，洞窟的最深處原來是一個陰森的研究所，裏面的不法暗醫一直在進行著不為人知且被禁止的改造人體手術！

打倒守護此處的"改造僵屍"後，會被傳送到牢房裏，在裏面可以向正等待玩家們解救的人學習技能"明鏡止水"，向正因被玩家們打擾研究而不悅的暗醫拿取牢房鑰匙後，便可離開此洞窟。

將在此處所捕獲封印的地獄守門犬練至20級後，拿至亞留特村的某家民房裏，給一個正抱怨自己的地獄犬不強的小孩，那小孩會以1級的地獄犬，向玩家交換手中的20級地獄犬。



維諾亞村

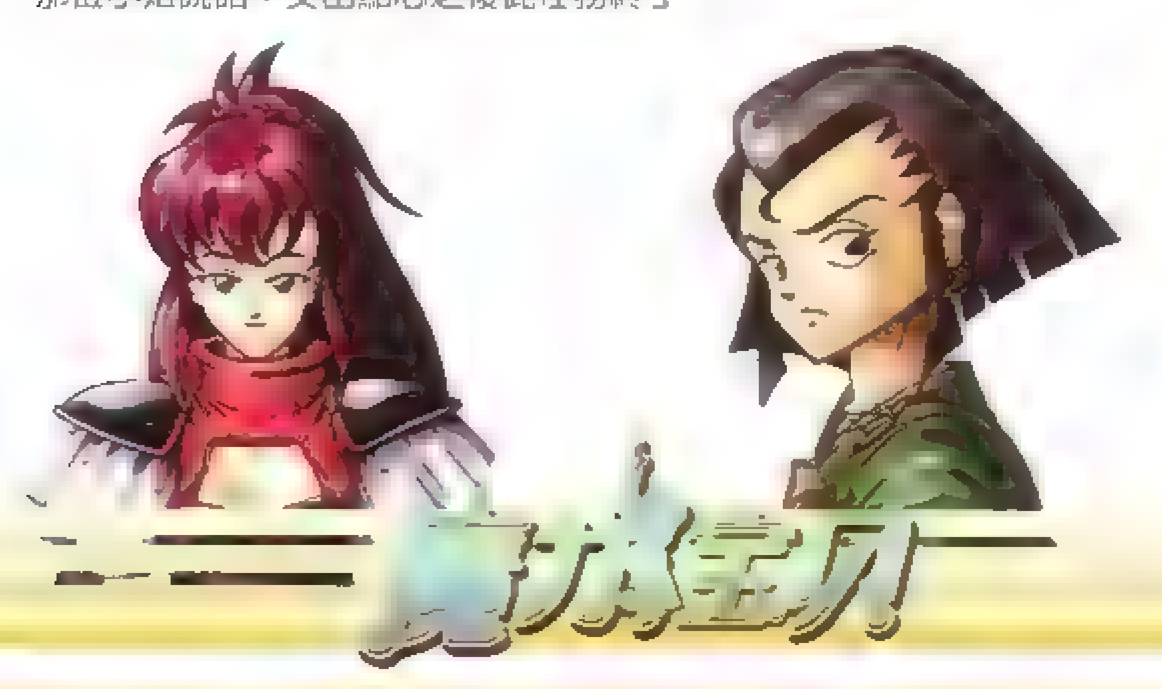
當本身職業的技能LV3以上時，帶著本身職業採集或是製成的LV3物品一件（礦工的話要做成銀條），到維諾亞洞窟（東472.南316），跟外面那個礦工說話之後，交出LV3的物品進入洞窟。（若本身已經LV20以上，就可以不用LV3的物品）若怕危險（因為洞內怪物等級均為LV13以上），可於進入洞窟之後跟左邊的人說話，支付500元之後走"近道"。

到維諾亞鎮（東331.南480）裏面的咖哩店（東49.南58），跟裏面的小姐說話，得到咖哩（任務正式開始）

到伊爾村（東682.南343）內的酒店（東32.南65）找裏面的小姐，跟她說話之後，交出咖哩可換得點心（很像冰棒的東西）。

到聖拉魯卡鎮（東135.南219）內的食品店（東50.南64），跟裏面的女士（應該是孕婦）說話之後可得到點心（類似霜淇淋的物品）。

再從維諾亞洞窟回諾維亞鎮（如果LV20的話可以傳送過去），再去咖哩店找那位小姐說話，交出點心之後此任務終了。









1至20級快速練功法

切記：這個方法要先有些許財力才能使用，另外新手請不要使用（對遊戲熟悉後再用會比較有趣）

1、10級以前不要打卡，2個小時就升了。
2、10級以後到山男的家學伐木的技能（非伐木體驗）
3、西醫院最裏面學製藥的技能
4、南門出去，到城北挖蘋果薄荷，並將道具裝滿。
5、銀行旁酒吧外找NPC換檸檬草。3個蘋果薄荷換1個檸檬草
6、用製藥劑能將2種草合成藥水（補100HP）
7、打卡。到靈堂地下城練功，從第一層練起。能一刀一隻時，再往下一層走，很快就20級了。
8、注意伐木和製藥都要花錢補MP。

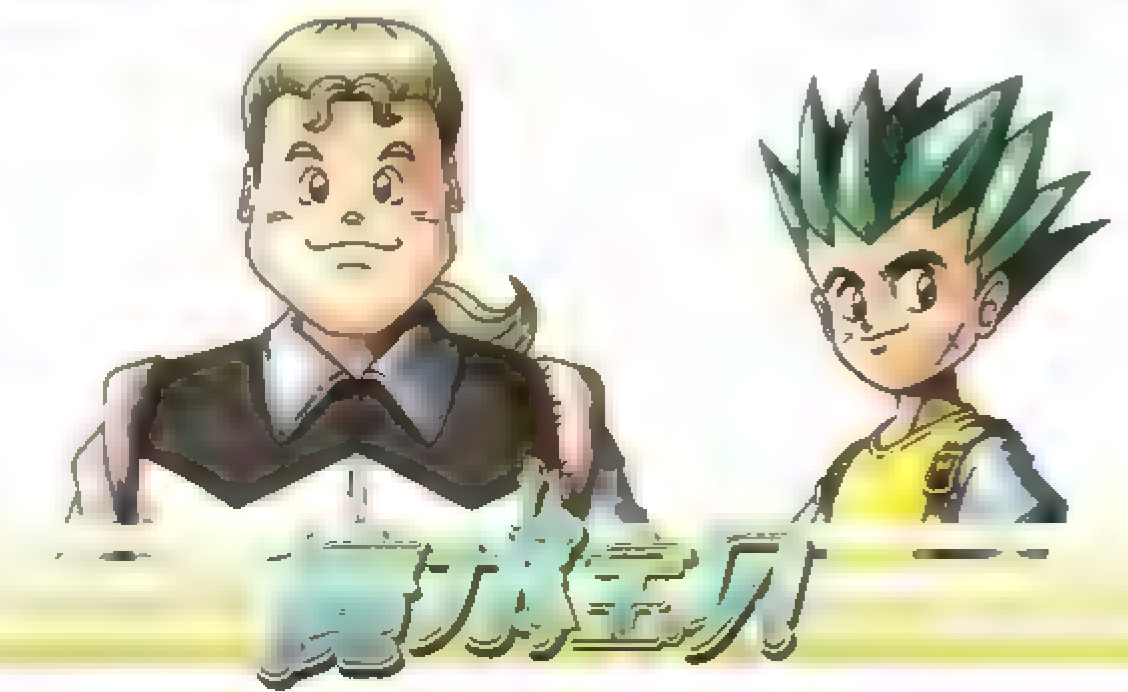
20級以後，若是戰士可去狗洞練功（怪物速度較慢。比較打不到你），魔法師則去海底洞練功（怪物怕屬性魔法）

初期賺錢法

首先，到西城門外練等級（約練至5～6級）並存有100 元，（賣魔石賺錢，1顆可賣10元，至達美姊妹的店可賣），接著解"礦工就職流程"，至聖拉魯村就職，就職後至城內（東200，南132），學習"採掘"技能（花費100元，使用時減魔力1點），然後利用"採掘"技能在"國營第24坑道"挖礦賺錢。



等到存到100元，再到"聖拉魯村"學習"製盾"技能，（在聖拉魯村的裝備店地下二樓，找教"製盾"技能的師父學，此技能占技能格三格，造一級盾時，使用魔力20點），接下來就是賺錢的開始了：因為"製盾"技能，可造盾，而一級盾所需原料，只靠"採掘"技能即可採到，（一級盾有二種：小圓盾、小型盾。造小圓盾即可），做出來的"小圓盾"可到防具店賣220元，反覆拿盾來賣可賺得一筆錢。



法師練功速成法

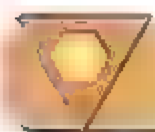
關於魔法師一開始的點數該如何分配比較好呢？魔法師的魔法攻擊力取決於精神力，也就是魔力的多寡，因此一個強力的魔法師要有超強的魔力，如此才能夠秒殺敵人。因此一開始的點數分配，體力5點，速度10點，魔力15點，力量就不用加，如此法師所施展的法術將會是威力最大的。

至於一開始將怎麼練呢？這時要看是否有其他玩家提供裝備幫助你而定。

一、在無人提供裝備之下，先賺錢，然後隨便選個職業，去學鑄劍，做等級一的劍，然後開始練攻，等練到5級左右，先去轉成遊民，到東醫院買止痛藥，再到公會去拿礦坑通行證。拿到後，再去拿法師推薦函；拿到之後，再去轉職成為魔術師。

先到聖拉魯卡村學風刃魔法（最多攻擊四個單位）跟火焰，然後在那邊打大地鼠，很快等級就可以到達15級了。當然，再練攻之前必須先去打卡，在法蘭城的冒險者旅館二樓。寵物則帶攻擊力高的寵物或是魔法攻擊力強的寵物，如此才能夠幫助法師更快打敗敵人。

二、在有人提供裝備下，可以直接上陣打怪物，練功練到等級5左右，直接去拿法師推薦函去擔任法師，之後方法如同前面所言。



工時計算法心得



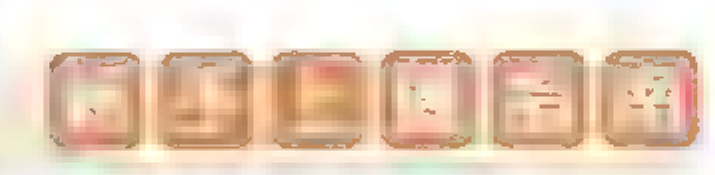
工時開始計算的點，是在你有任何熟練度或經驗值的變化時才開始算；也就是說，當我想要升級打怪的時候，只要沒到目的地前，都用逃走，那麼時間便不會開始計算。

舉另一個例子，當鑑定師現在準備營業時，先去打卡並擺好攤位等人，這一段時間全都不會計算在打工工時之中；一但有一個要鑑定的人找上門來，開始鑑定過後，時間便會開始計算了。

由此可以延伸出縮短工時的一些做法：例如現在要挖礦，挖完礦要做防具，那可以在挖礦前先去打卡，再一路逃到礦區，開始工作後才計時；挖完礦就登出，再準備材料去做防具，做防具之前打卡，做完之後千萬別接著又去挖礦，先解除打工，再開始打工，之後才繼續去挖礦，這樣能省下走到挖礦點的時間，雖然是幾分鐘，但拿來做其他一些不太花時間的工作也很足夠了。









餅乾夢工坊

如何上手

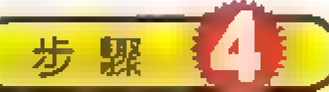
步驟1

一開始只有5000元和一間破舊的店面，裡面擺著二套同樣老舊的桌椅，所以先到「家俱店」買兩張「裝飾桌椅」，然後將裝飾桌椅安排到店面前方，以吸引顧客上門，舊的桌椅可以賣掉兩張，將舊的擺在後面一點



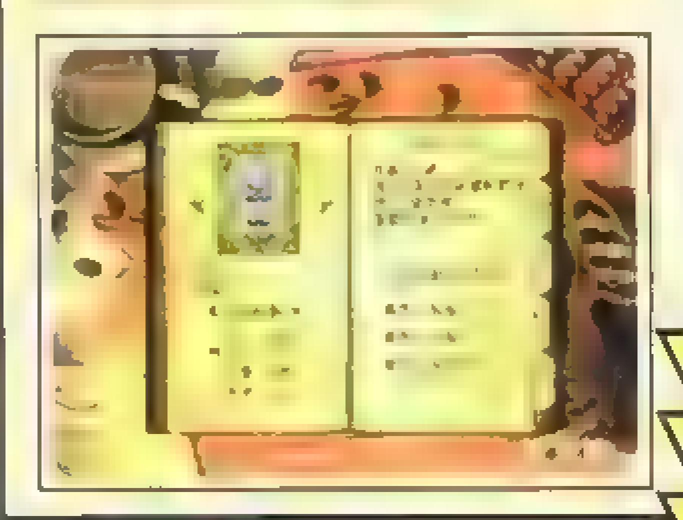
步驟2

到「料理學院」，把「牛奶」與「櫻桃汁」的自動化料理學起來



步驟3

到家計簿中雇用「Kun」，因為她有最快的速度，可以一人當兩人用。這時候店面可以準備開張了。



步驟4

初期來店的顧客都會點「牛奶」和「櫻桃汁」居多，所以當顧客點好餐時，你的自動化料理就會發生功效，自動出現在螢幕下方的「快速功能欄」裡，這時候按下對應的數字鍵，或在餐點上方按下滑鼠左鍵，即可讓服務生將餐點送過去給顧客享用。要是顧客點的是還沒有學會自動料理的餐點，那麼就必須親自前往廚房，將食材按照順序放入料理區製作，完成後一樣請服務生送餐即可。

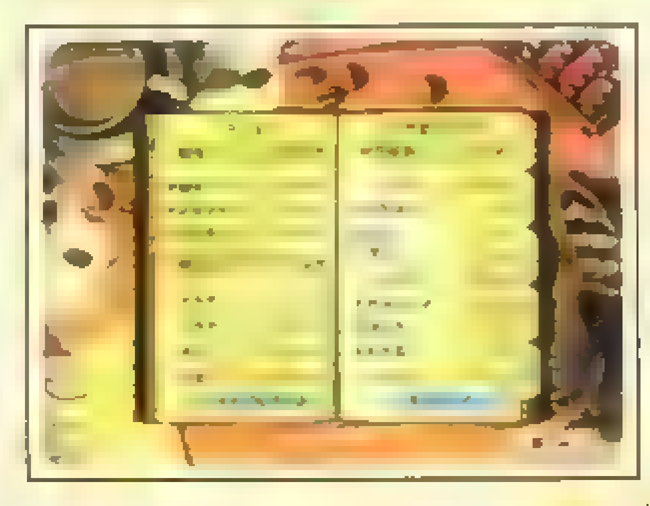




★小技巧：

步驟5

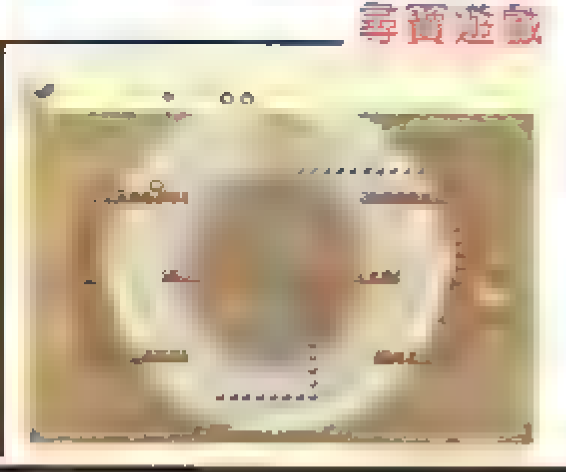
這時候應該開始賺到第一筆收入了，而料理評價與財政評價應該都會陸續提升（★注意：只要料理評價到達20、財政評價到達-8的情況，玩家將會面臨到關門的危機）。



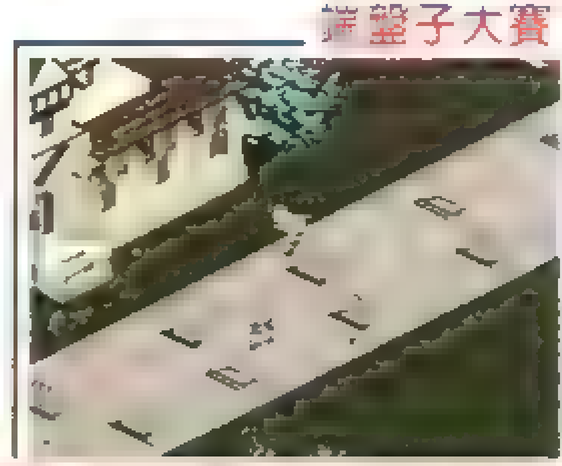
餅乾夢工坊

活動祭

尋寶遊戲



端盤子大賽



料理比賽



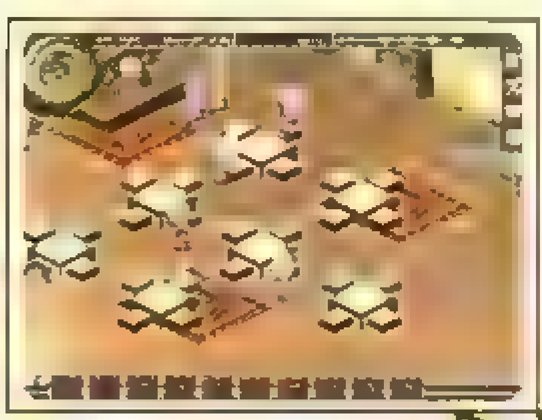
步驟 6

等經營餐廳一些時日後，記得到家計簿中，看看自動化分數是否足夠學習到新的自動化料理（每5分可以多學一樣新自動化料理），然後花一筆小錢到料理學院學起來，會對經營餐廳有極大的幫助！



步驟 7

當服務生頭上出現紅色的表情符號時，記得要讓她到休息室休息；或者可以在沒顧客時讓她休息，以保持充沛的體力。



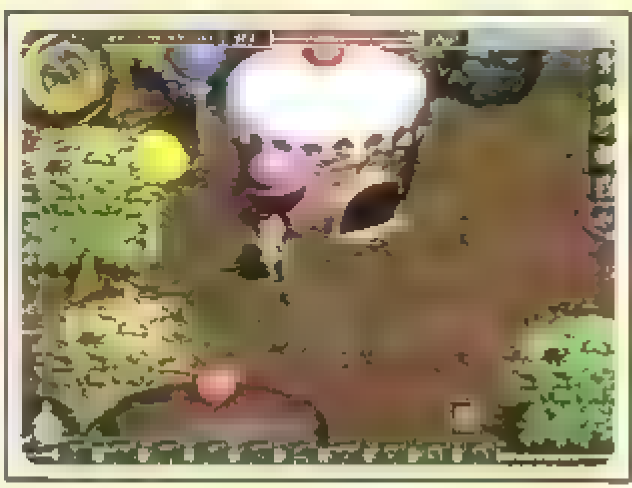
步驟 8

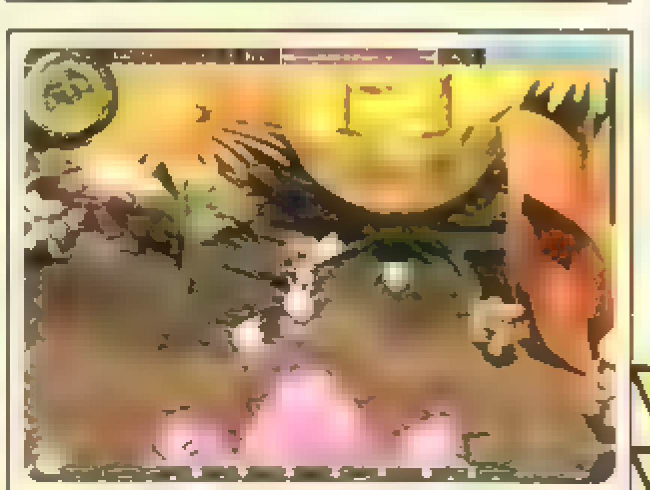
當材料不足時，，幫手會提醒你，這時候記得要出門到「食品專賣店」補充食材，一些常用的材料記得多買，這樣以後才不會常被扣財政評價點數。



步驟 9

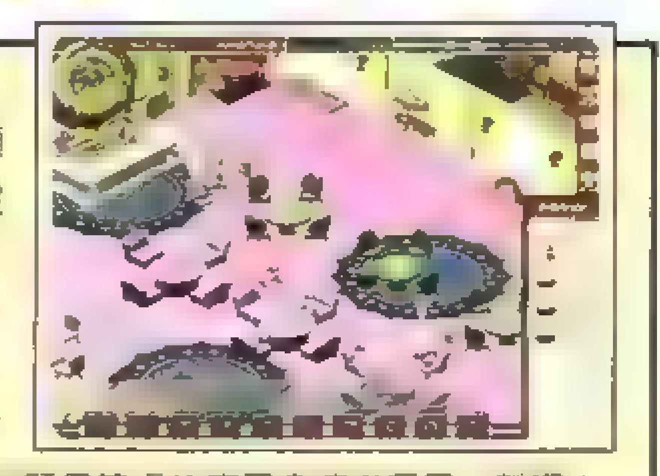
當餐廳的來店客數始終無法突破時，記得先存好錢，然後買一套適當的裝備，再到「糖果村莊」冒險。糖果村莊的敵人不強，仔細找可以在寶箱中發現「糖果」和一些藥草，然後到糖果村莊裡，可以用10元的超低價入手30個草莓，將敵人清得差不多時或體力不支時，記得回村莊裡，就會自動回復體力與魔力。然後將找到的糖果給一個」女孩，可以得到500元（糖果會不定時出現在糖果村莊）！這時候察看家計簿的「詳細經營帳簿紀錄」，看看糖果村莊的怪物數量是不是變少了呢？

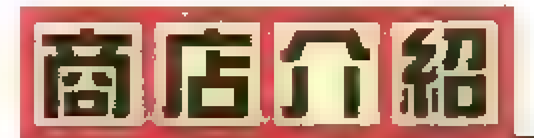




步驟 10

這時候餐廳應該有晉升兩顆星的實力了，看看店面評價有沒有到達40？料理評價有沒有20？財政評價有沒有10？如果沒有，看看裝潢是否達到升級的要求如果有，在此恭喜你已經掌握了遊戲要訣了，保持下去，很快地一顆星等級的店面會讓你耳目一新喔！





商店介紹

遊戲中的村莊有六間商店，來看看這些商店裡有哪些商品與服務：

食品專賣店

材料名稱	價格	材料名稱	價格	材料名稱	價格
草莓	30	桃子	50	冰塊	30
櫻桃	30	葡萄	50	奶精1	30
牛奶	50	冰淇淋	80	奶精2	50
柳橙	50	吸管1	10	方糖1	30
紅茶	30	吸管2	15	方糖2	50
綠茶	30	叉1	10	巧克力醬	50
檸檬	50	叉2	20	水果	60
蘋果	50	湯匙1	50	[illegible]	50
咖啡豆	30	湯匙2	70	[illegible]	30
鳳梨	50	調味料1	30	[illegible]	30
番茄	50	調味料2	50		

料理學院

牛奶	500	0
櫻桃汁	500	0
草莓汁	500	10
純咖啡	600	15
檸檬汁	1000	20
紅茶	600	25
綠茶	600	30
可可亞	600	35
奶茶	1500	40
奶油咖啡	700	45
卡布奇諾	700	50
綜合冰淇淋	800	55
巧克力冰淇淋	800	60
綜合冰沙	1000	65
冰咖啡	800	70
鳳梨汁	800	75
番茄汁	1000	80
柳橙汁	1000	85
蘋果汁	600	90
椰子汁	1000	95
葡萄汁	1000	100
巧克力牛奶	1500	150
可可牛奶	1500	150
[illegible]	1500	150
草莓牛奶	1500	150
記憶檸檬汁	1500	150
戀人櫻桃汁	1500	150
青京柳橙汁	1500	150
特製冰沙	1500	150
毒蛇尾巴咖啡	1500	150
檸檬桃子果汁	2000	200
新鮮蟲子的愛果汁	2000	200
冰塊的草莓牛奶	2000	200
[illegible]	2000	200
[illegible]	2000	200

武器商店

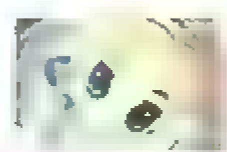
普通項鍊	2000
中級項鍊	3000
普通價位鎧甲	3000
中級價位鎧甲	4000
高級價位鎧甲	7000
超高級價位鎧甲	10000
最貴的高價鎧甲	15000
普通盾牌	1500
中級盾牌	2500
高級盾牌	4000
普通手鐲	1500
中級手鐲	2500
普通弓箭	1500
中級弓箭	3000
高級弓箭	7000
普通法杖	1500
中級法杖	3000
高級法杖	7000
普通刀	1000
中級刀	2500
高級刀	4000
超高級刀	7000
最高單價的刀	10000
普通帽子	1000
中級帽子	2500
高級帽子	3000
普通墜圈	2500
中級墜圈	4000
普通鞋子	2000
中級鞋子	3000



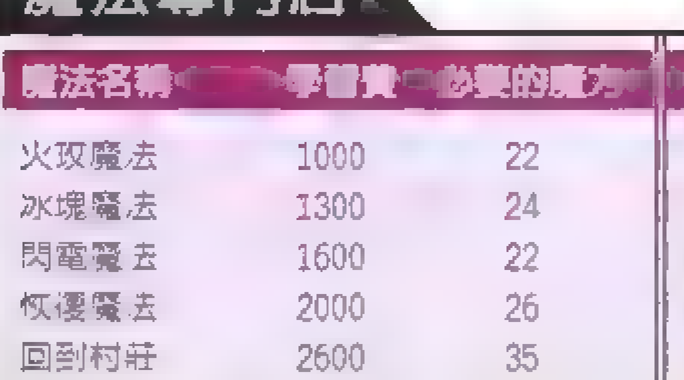
傢俱店

傢具名稱	價格	
原木桌椅	700	
裝飾桌椅	1000	
[illegible]	[illegible]	
柚木桌椅	2000	
荷葉桌椅	2500	
木桌椅	3000	
高級桌椅	4000	
古典桌椅	3200	
漂亮的桌椅	4000	
小花盆	200	
中型花盆	400	
花束	500	
花燈1	300	
花燈2	400	
高級花燈	500	
銀製雕像	300	
金製雕像	500	
黃金擺飾	500	
木材裝飾櫃	1000	
原木裝飾櫃	1500	
白色裝飾櫃	2500	
柚木裝飾櫃	3000	
普通木材裝飾櫃	3500	
高級裝飾櫃	4000	
原木座架	1000	
普通木材座架	1500	
柚木座架	2000	
火爐	2000	
香菇火爐	3000	
柚木火爐	4000	
高級火爐	5000	
中木材牆壁	3000	
原木牆壁	3500	
花瓣牆壁	4000	
華麗牆壁	4500	
高級牆壁	5000	
普通木材牆壁	7000	★
高級綠色牆壁	7500	★
高級牆壁	8000	★
超高級牆壁	10000	★
中木材地板	3000	
原木地板	3500	
花瓣地板	4000	
高級大理石地板	4500	
高級地板	5000	
普通地板	5500	★
高級綠色地板	6000	★
超高級地板	8000	★
華麗地毯	1000	
幸運地毯	1500	
宮廷地毯	2000	
玫瑰地毯	2500	★
皇室地毯	3000	★
高級皇室地毯	4000	★

餅乾夢工坊







魔法專門店

魔法名稱	學習費	必要的魔力
火攻魔法	1000	22
冰塊魔法	1300	24
閃電魔法	1600	22
恢復魔法	2000	26
回到村莊	2600	35
火炸彈	2600	29
半真魔法	1000	31
防禦魔法	1000	30
保護閃電魔法	1600	42
火星魔法	2000	50

藥品名稱	價格
恢復體力的藥草	150
魔力恢復的藥草	200
體力恢復的藥	70
魔力恢復的藥	100
體力魔力恢復藥	250
大體力恢復的藥	120
大魔力恢復的藥	200
大體力魔力恢復藥	300

雜貨店

[illegible]	[illegible]
咖啡杯	200
中級咖啡杯	300
高級咖啡杯	500
馬克杯	100
中級馬克杯	250
高級馬克杯	500
冰淇淋杯	300
中級冰淇淋杯	500
高級冰淇淋杯	800
飲料杯	100
中級飲料杯	300
高級飲料杯	700
冰沙杯	500
中級冰沙杯	700
高級冰沙杯	1000





◆ 料理配方一覽表

	[illegible]	所需材料
	牛奶	馬克杯+牛奶
	櫻桃汁	飲料杯+櫻桃+水+方糖
	草莓汁	飲料杯+草莓+水+方糖
	純咖啡	咖啡杯+咖啡豆+熱水+奶精+方糖
	檸檬汁	飲料杯+檸檬+水+方糖
	紅茶	咖啡杯+紅茶+熱水
	綠茶	咖啡杯+綠茶+熱水
	可可亞	馬克杯+可可亞+熱水
	奶茶	咖啡杯+紅茶+熱水+牛奶
	奶油咖啡	咖啡杯+咖啡豆+牛奶+方糖
	卡布奇諾	咖啡杯+咖啡豆+牛奶+肉桂粉
	綜合冰淇淋	咖啡杯+咖啡豆+熱水+奶油
	巧克力冰淇淋	冰淇淋杯+冰淇淋+水果+巧克力醬
	綜合冰沙	冰沙杯+櫻桃+水果+冰淇淋+巧克力醬
	冰咖啡	飲料杯+咖啡豆+水+冰塊
	鳳梨汁	飲料杯+鳳梨+水+方糖
	蕃茄汁	飲料杯+蕃茄+水+方糖
	柳橙汁	飲料杯+柳橙+水+方糖
	蘋果汁	飲料杯+蘋果+水+方糖
	桃子汁	飲料杯+桃子+水+方糖
	葡萄汁	飲料杯+葡萄+水+方糖
	巧克力牛奶	馬克杯+牛奶+巧克力醬
	可可牛奶	馬克杯+可可亞+牛奶
	昆蟲蕃茄汁	飲料杯+蕃茄+水+方糖+昆蟲
	草莓牛奶	馬克杯+牛奶+草莓
	記憶檸檬汁	飲料杯+檸檬+水+方糖+記憶種子
	戀人櫻桃汁	飲料杯+櫻桃+水+方糖+戀愛種子
	清涼柳橙汁	飲料杯+柳橙+水+方糖+冰塊
	特製冰沙	冰沙杯+櫻桃+水+冰淇淋+水果
	毒蛇尾巴咖啡	咖啡杯+咖啡豆+熱水+奶精+方糖+毒蛇尾巴
	檸檬桃子果汁	飲料杯+柳橙+檸檬+桃子水+冰塊
	新鮮蟲子的愛果汁	飲料杯+蘋果+戀愛種子+昆蟲
	冰塊的草莓牛奶	馬克杯+牛奶+草莓+冰塊
	記憶的蕃茄果汁	飲料杯+蕃茄+水+記憶種子
	毒蛇尾巴葡萄果汁	飲料杯+葡萄+水+毒蛇尾巴



秘技開發室

公告

歡迎大家來到攻略圖書館的別室－秘技開發室中，本開發室將會提供人民各式各樣的遊戲秘技，不過光靠我遊戲仙人獨力開發，一定無法應付人民龐大的要求，所以希望大家一起開發秘技，請將秘技開發稿寄到開發信箱spitz@unochina.com，本開發室將提供所有開發者應該得到的獎賞，每位開發者將得到20P跟20G的獎賞，如果經我遊戲仙人評定是好的、優秀的遊戲秘技，我視情況給開發者更多的獎賞，請大家踴躍投稿。

另列注意事項

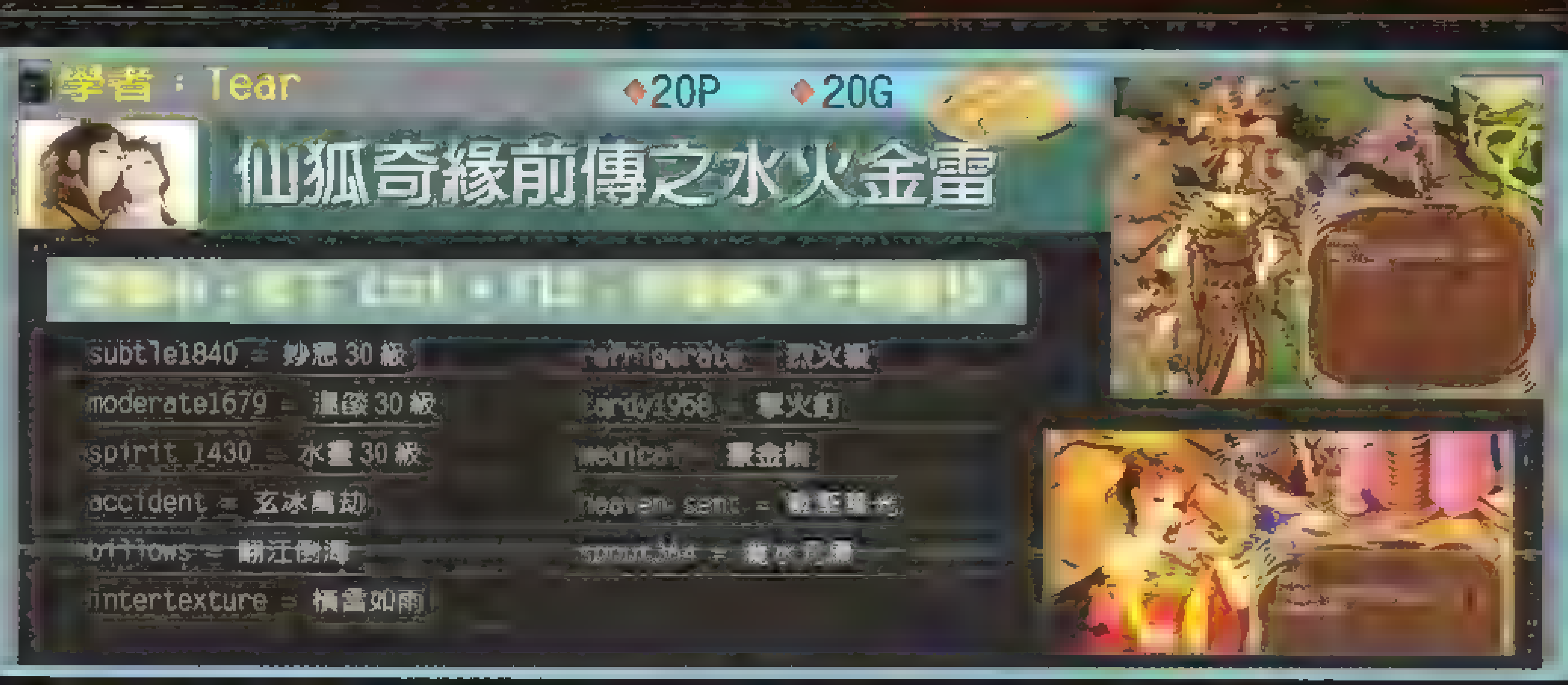
1、凡秘技開發者，請不要把秘技開稿洩漏給其他不相干人等知道。

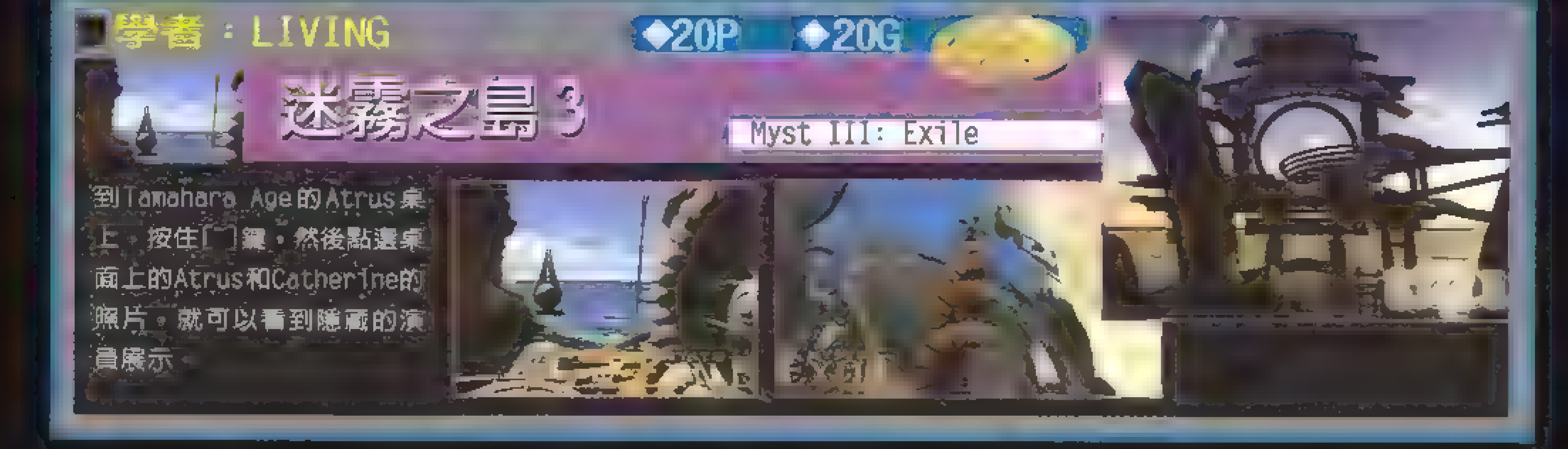
2、關於秘技開發稿的內容，請開發者自行先確認內容是否正確。

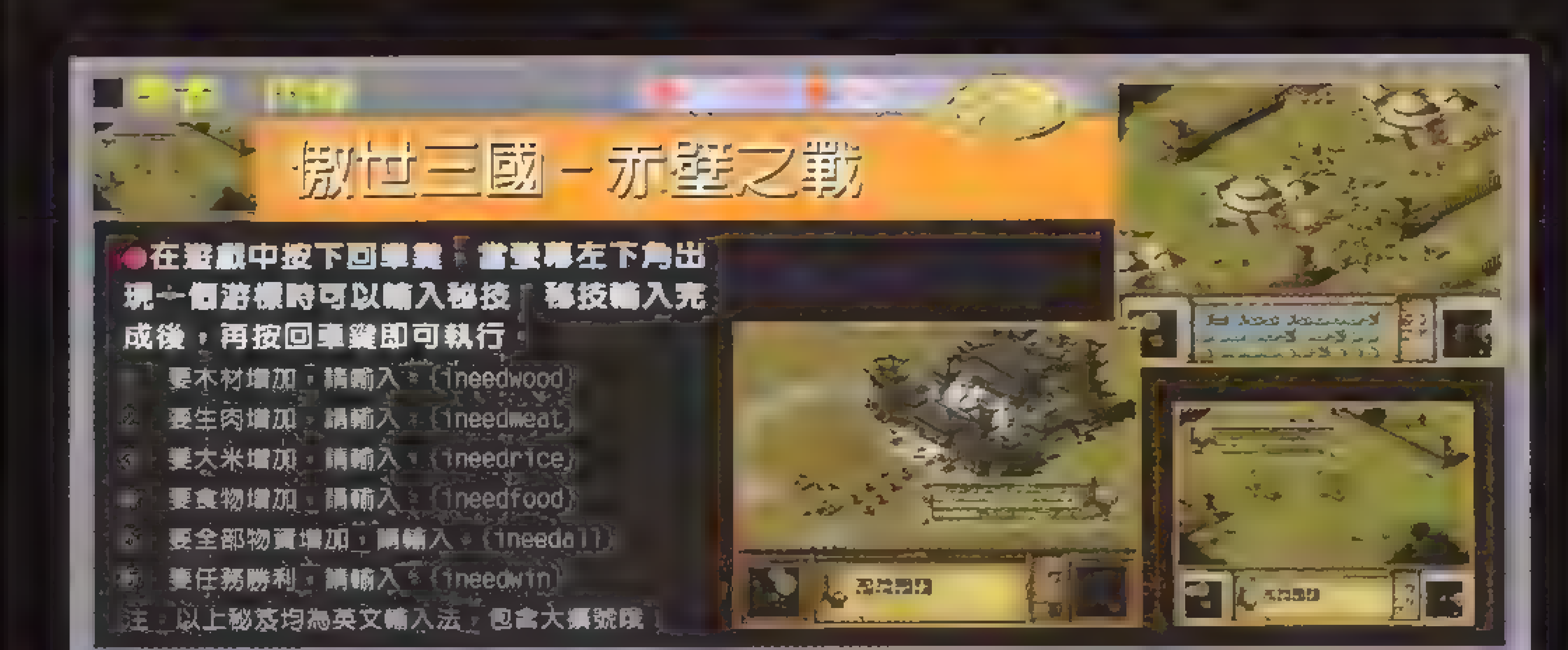
3、秘技開發稿內容請標示清楚如何啟動秘技。

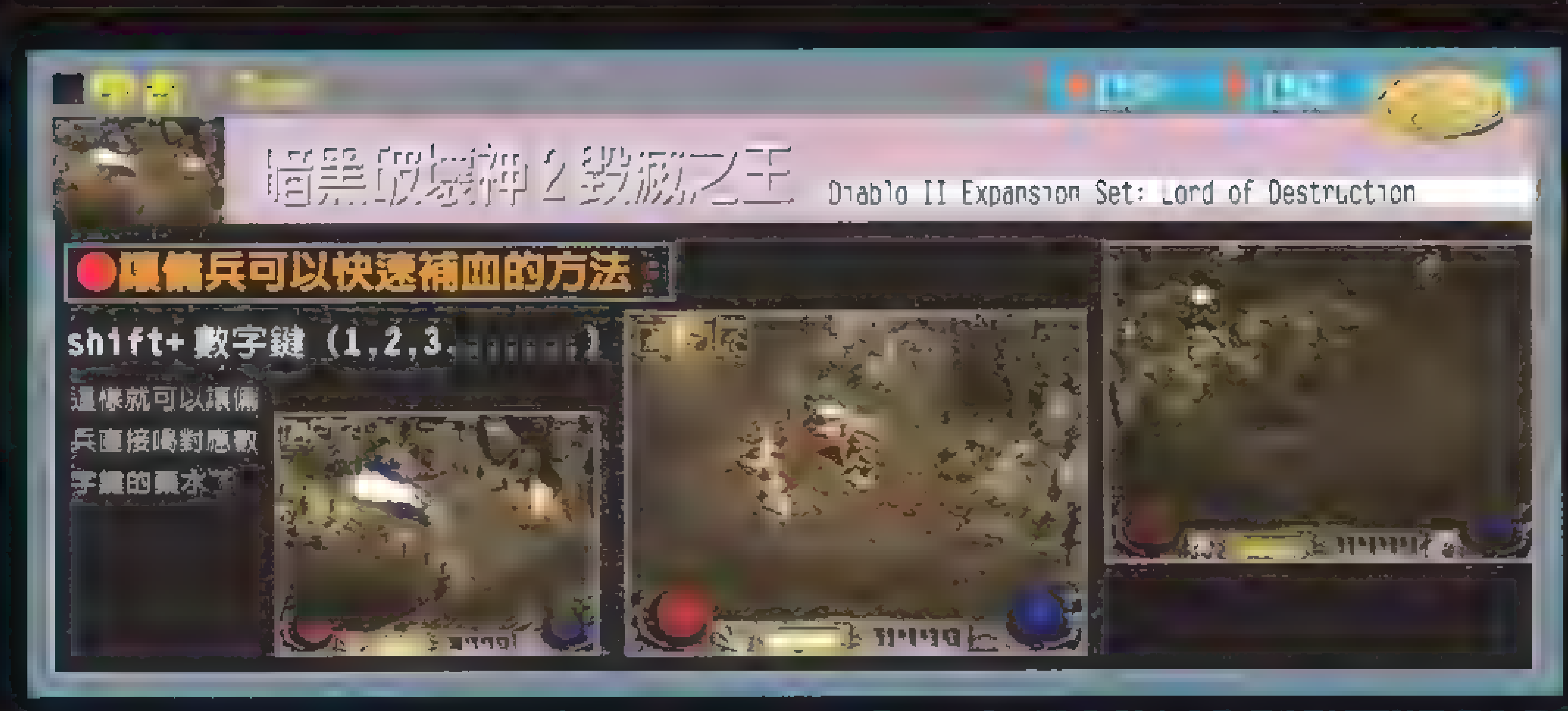
4、秘技開發者請清楚留下暱稱（筆名）、真實姓名、電話、住址、身份證字號。

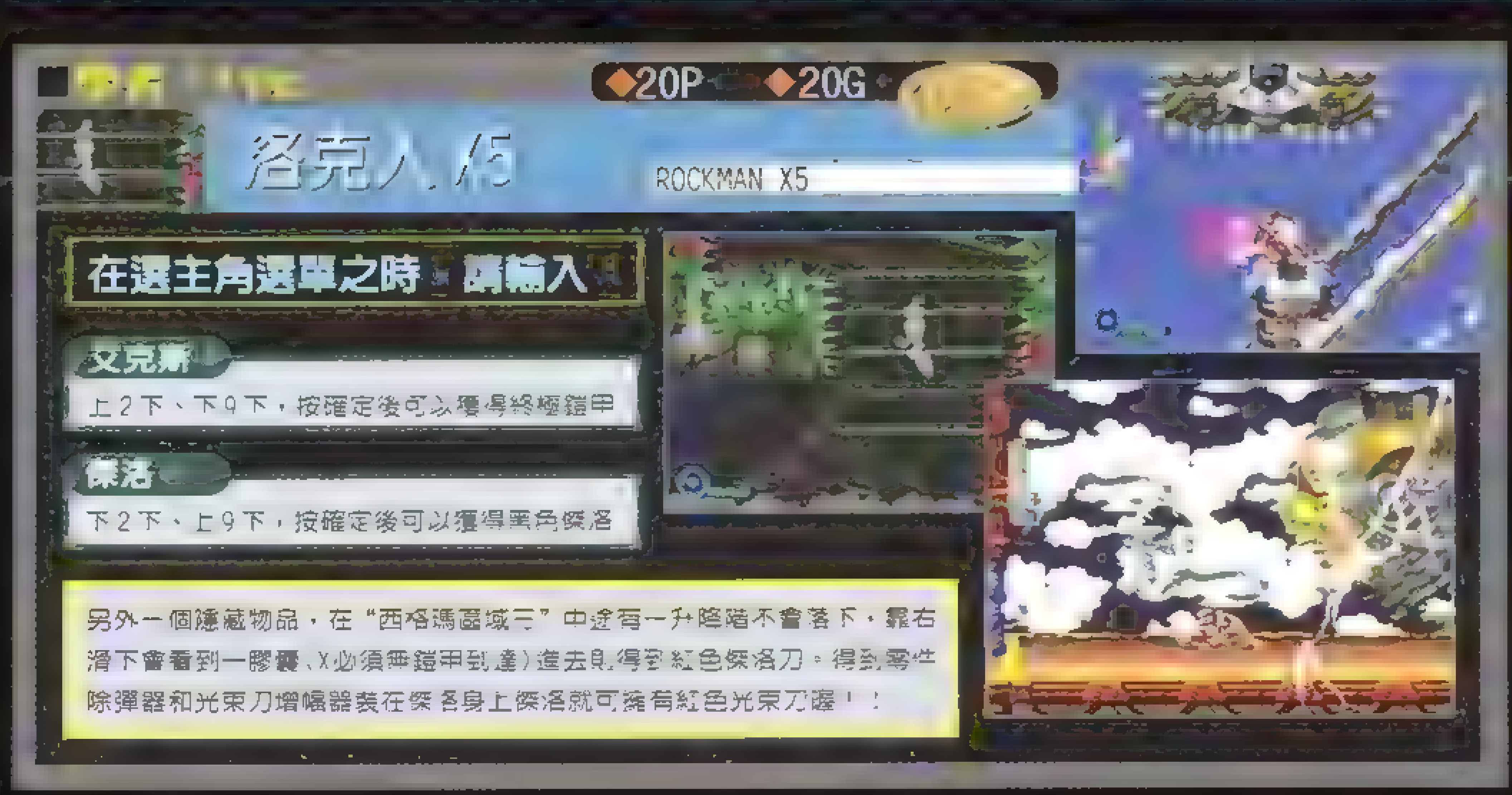
◆如果沒有遵守以上幾點者，一律不予刊登使用。

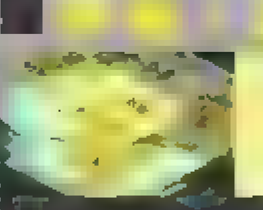





傲世三國－赤壁之戰
●在遊戲中按下回車鍵，當螢幕左下角出現一個游標時可以輸入秘技，秘技輸入完成後，再按回車鍵即可執行：
要木材增加，請輸入：(ineedwood)
要生肉增加，請輸入：(ineedmeat)
要大米增加，請輸入：(ineedrice)
要食物增加，請輸入：(ineedfood)
要全部物資增加，請輸入：(ineedall)
要任務勝利，請輸入：(ineedwin)
注：以上秘技均為英文輸入法，包含大括號喔

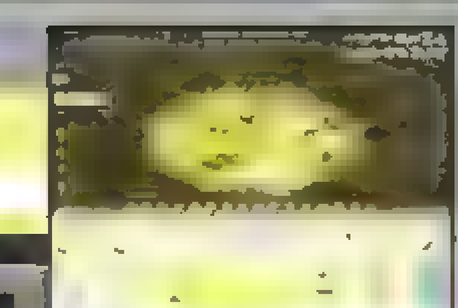

暗黑破壞神2毀滅之王
Diablo II Expansion Set: Lord of Destruction
●讓傭兵可以快速補血的方法
shift+數字鍵 (1,2,3......)
這樣就可以讓傭兵直接喝對應數字鍵的藥水。


◆20P ◆20G
洛克人X5
ROCKMAN X5
在選主角選單之時，請輸入
艾克斯
上2下、下9下，按確定後可以獲得終極鎧甲
傑洛
下2下、上9下，按確定後可以獲得黑色傑洛
另外一個隱藏物品，在“西格瑪區域三”中途有一升降踏不會落下，靠右滑下會看到一膠囊、X必須無鎧甲到達）進去則得到紅色傑洛刀，得到零件除彈器和光束刀增幅器裝在傑洛身上傑洛就可擁有紅色光束刀喔！！



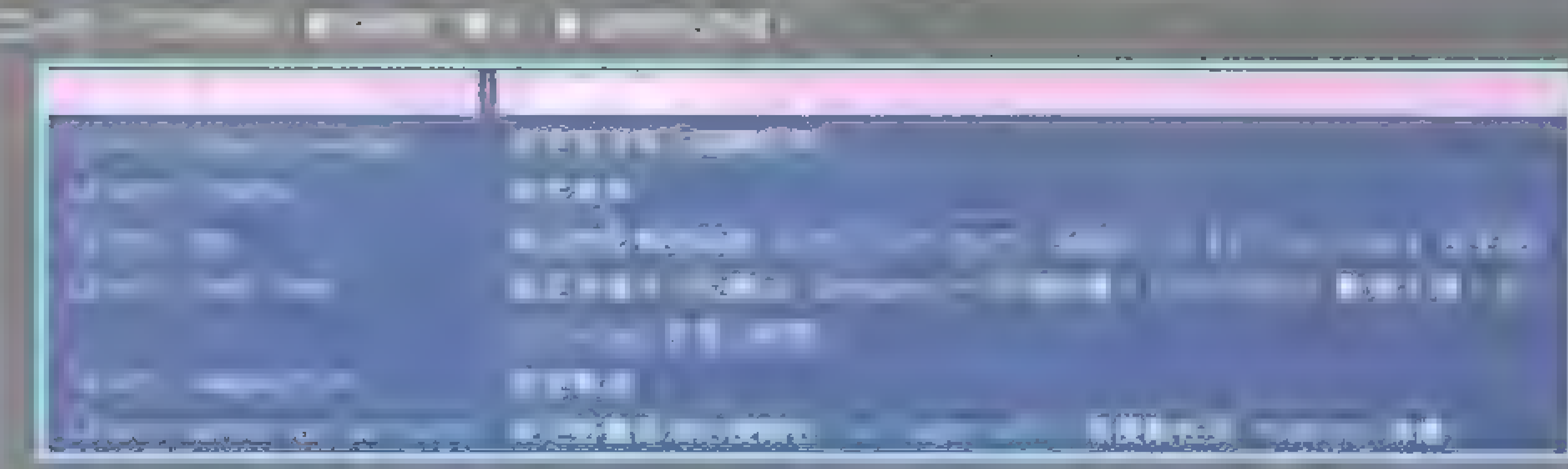
文明3

Civilization III





創作自創的地圖





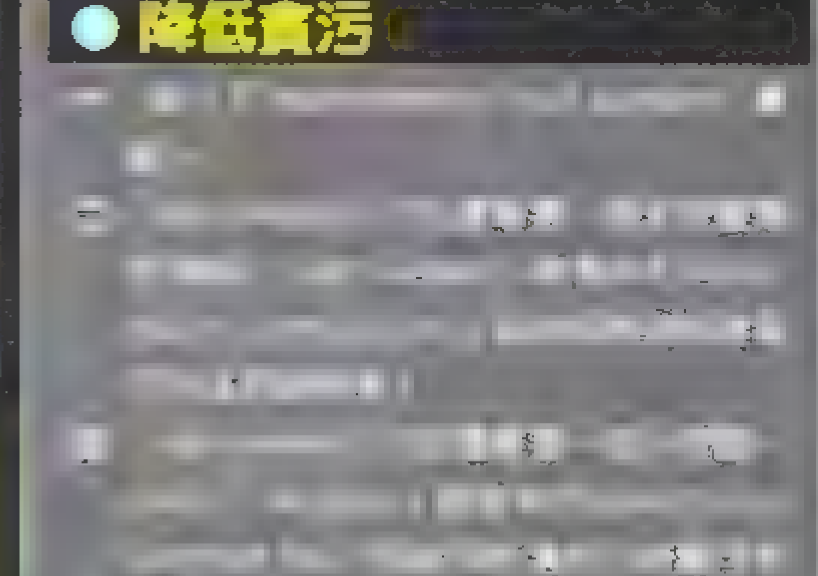
創造自己的文明



修改路面移動率及初始金錢



降低貪污





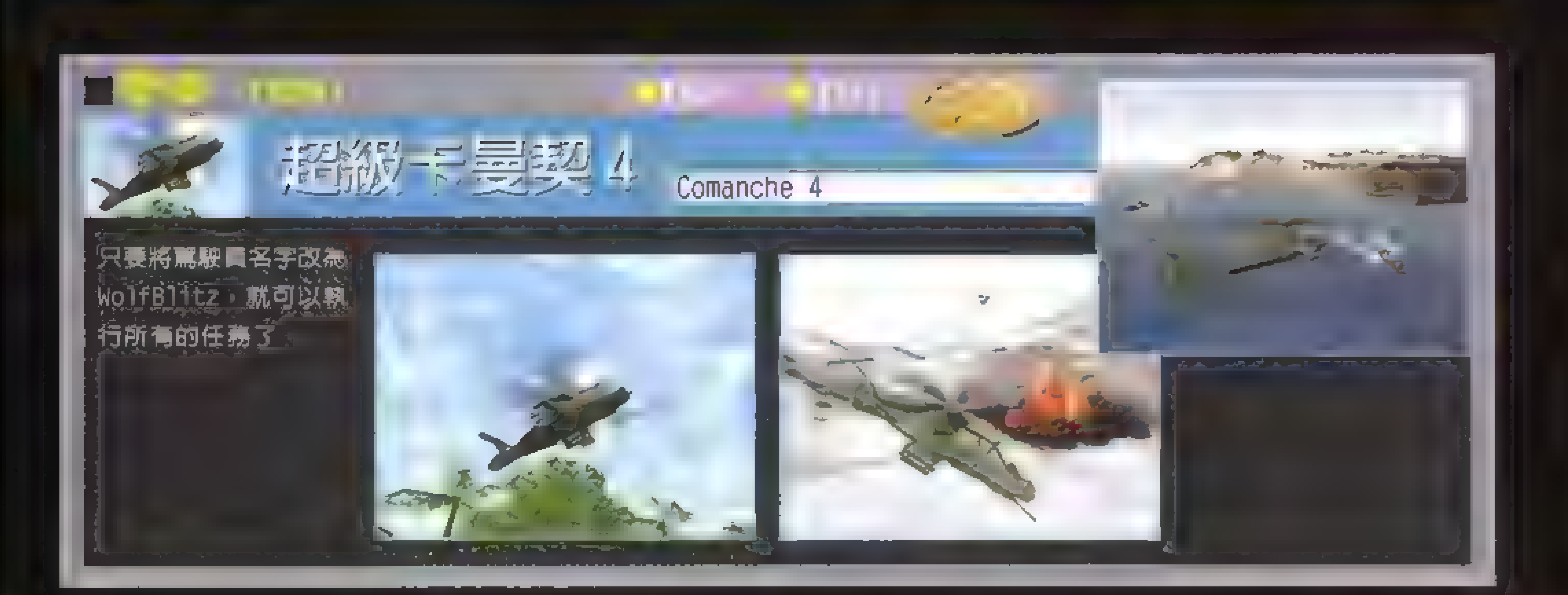
◆20P ◆20G

【組合技領悟組合】

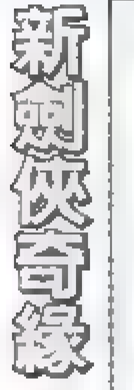
以下是《楚留香新傳》中每個角色所使用絕招組合

八方1技	楚留香經由八方游身掌與八卦迷蹤步領悟而得的招式。
無相2技	楚留香經由無相飛扇與分光捉影領悟而得的招式。
削香3技	楚留香經由削香劍訣與山尊不動心法領悟而得的招式。
蝴蝶4技	胡鐵花經由蝴蝶穿花七十二式與醉羅漢領悟而得的招式。
迴風5技	華真真經由迴風舞柳劍與素玉功領悟而得的招式。
麻家6技	張潔潔經由麻家天衢與銀虹飛雨領悟而得的招式。
清風7技	高亞男經由清風十三式與神水心經領悟而得的招式。
無影8技	一點紅經由無影攫魂劍與漂傷心法領悟而得的招式。
長歌9技	玉劍公主經由長歌飛虹劍與清心咒領悟而得的招式。









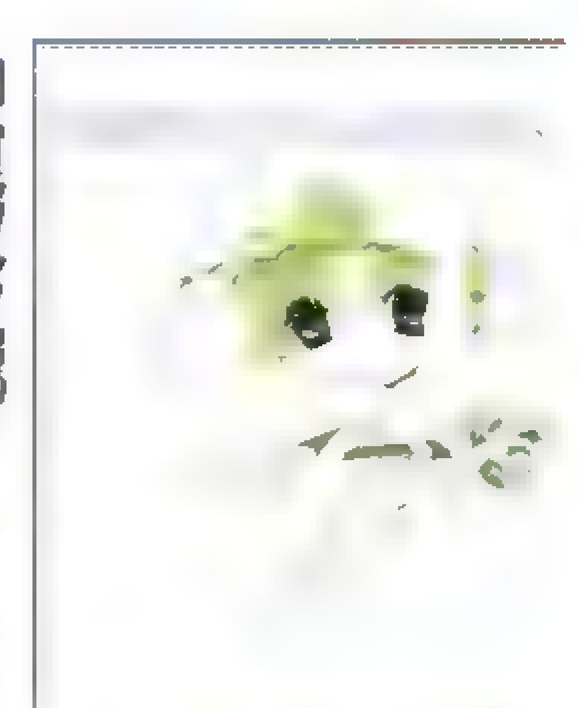
軟體世界叢書系列

新劍俠奇緣 主題攻略畫冊

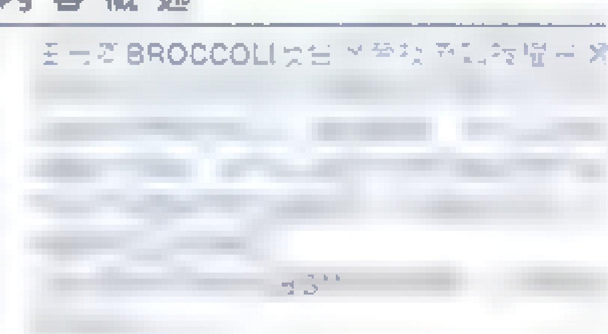



內容概述

仲夏夜之夢 寫真設定集



內容概述

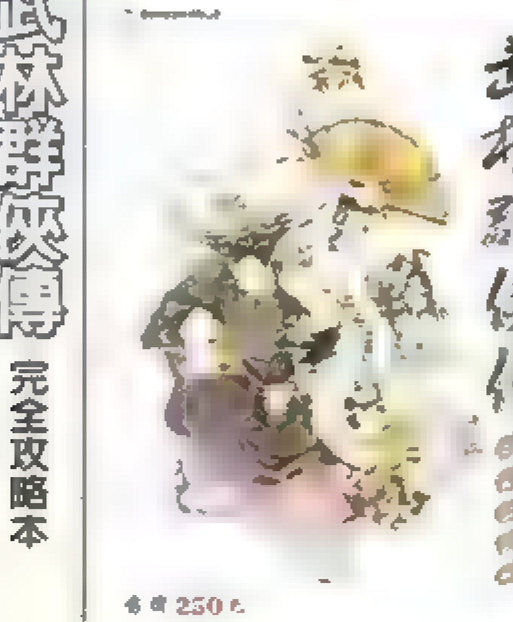


尋秦記 寫真攻略設定集



內容概述

武林群俠傳 完全攻略本



內容概述

熾炎傳說 完全攻略本



內容概述


蓋亞大地傳說
完全攻略本
內容概述
仙狐前傳-水火金書
攻略設定集
內容概述
大唐雙龍傳
完全攻略書
內容概述
天使之都
完全攻略本
內容概述
三國群英傳II
完全教戰之書
內容概述

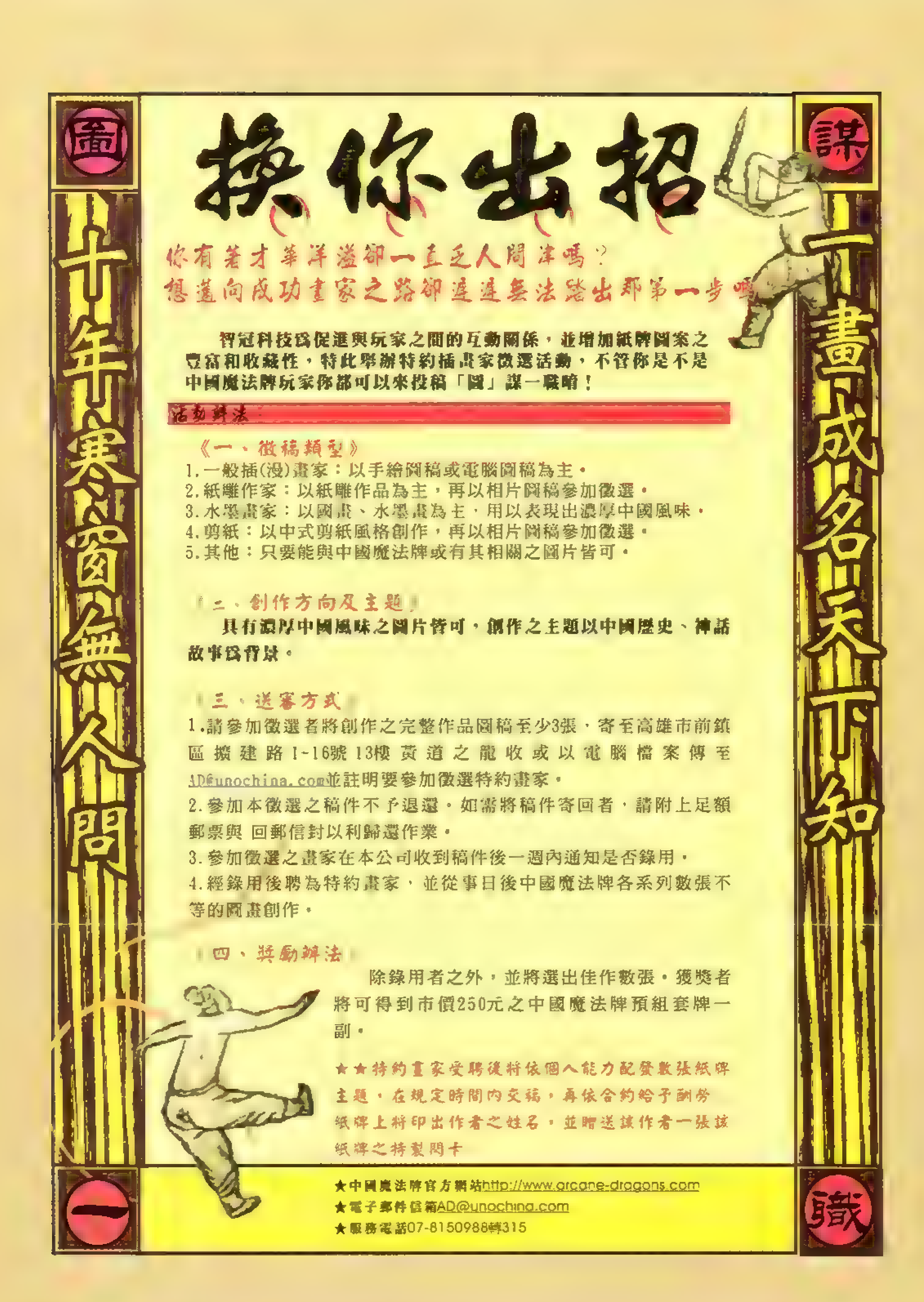
精彩出集、值得收藏



運動你的心・運動你的腦筋
可增強式紙牌遊戲
【中國魔法牌】®
水滸傳
全球首創六角戰牌玩法
將紙牌以西洋棋與象棋的方式呈現
徹底訓練一個人思考的創意和臨場應變的智慧
本系列共144張牌，可與【中國魔法牌】其他系列合併使用
增強包
建議售價60元
基礎組合
建議售價150元
內含20張隨機置入之紙牌
15張水滸傳基本水晶
本產品採用德國Phoenix Diamond頂級紙牌專用紙張印製
中國魔法牌之水滸傳系列使用之圖片版權及遊戲規則版權
震雪狼工作室所有 版權所有・請勿仿製
http://www.arcane-dragons.co



亞瑟王
Last Kingdom
亞瑟再世
唯我獨尊
凡於活動期間內軋遍天下無敵手，
練功直達70級，就有機會賺走獎學金！
除此之外買台灣固網 亞瑟傳奇軋網包
及點數卡即有機會騎走拉風好車喔~
活動時間只到4月底止，
詳情請參閱活動網站：
www.lastkingdom.com.tw
www.lastkingdom.com.tw
台灣固網



換你出招
你有著才華洋溢卻一直乏人問津嗎？
想邁向成功畫家之路卻遲遲無法踏出那第一步嗎
智冠科技為促進與玩家之間的互動關係，並增加紙牌圖案之豐富和收藏性，特此舉辦特約插畫家徵選活動，不管你是不是中國魔法牌玩家你都可以來投稿「圖」謀一職唷！
活動辦法
《一、徵稿類型》
1.一般插(漫)畫家：以手繪圖稿或電腦圖稿為主。
2.紙雕作家：以紙雕作品為主，再以相片圖稿參加徵選。
3.水墨畫家：以國畫、水墨畫為主，用以表現出濃厚中國風味。
4.剪紙：以中式剪紙風格創作，再以相片圖稿參加徵選。
5.其他：只要能與中國魔法牌或有其相關之圖片皆可。
《二、創作方向及主題》
具有濃厚中國風味之圖片皆可，創作之主題以中國歷史、神話故事為背景。
《三、送審方式》
1.請參加徵選者將創作之完整作品圖稿至少3張，寄至高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓 黃道之龍收或以電腦檔案傳至AD@unochina.com並註明要參加徵選特約畫家。
2.參加本徵選之稿件不予退還。如需將稿件寄回者，請附上足額郵票與 回郵信封以利歸還作業。
3.參加徵選之畫家在本公司收到稿件後一週內通知是否錄用。
4.經錄用後聘為特約畫家，並從事日後中國魔法牌各系列數張不等的圖畫創作。
《四、獎勵辦法》
除錄用者之外，並將選出佳作數張。獲獎者將可得到市價250元之中國魔法牌預組套牌一副。
★★特約畫家受聘後將依個人能力配發數張紙牌主題，在規定時間內交稿，再依合約給予酬勞
紙牌上將印出作者之姓名，並贈送該作者一張該紙牌之特製閃卡
★中國魔法牌官方網站http://www.arcane-dragons.com
★電子郵件信箱AD@unochina.com
★服務電話07-8150988轉315
圖
謀
一
職
十年寒窗無人問
一畫成名天下知





6 個月 無限上網

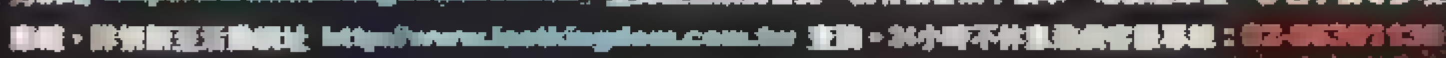
200 點遊戲點數

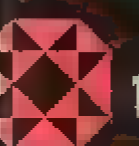
只要 168 元







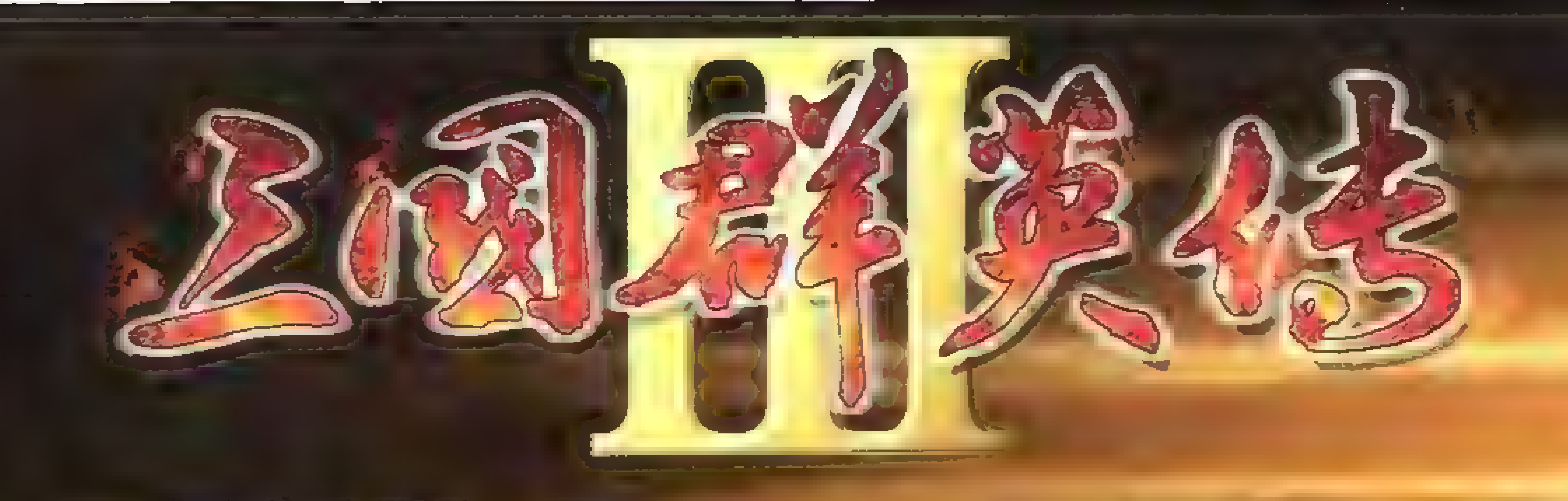




台湾固網



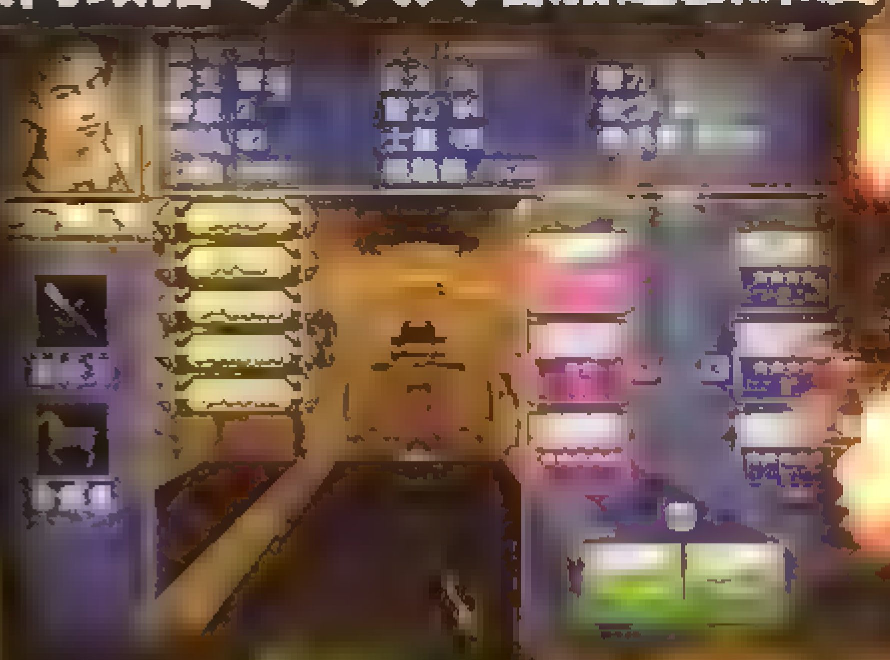




* 前所未見的古代戰場兵器

* 多樣兵種的協同作戰，考驗玩家的智慧

* 新增數十項內政指令，大大增加遊戲深度



* 自由的鍛鍊及培養屬下的能力



圖文並茂，讓您更能融入三國浩瀚的

餘種遊戲中看不到的武將原



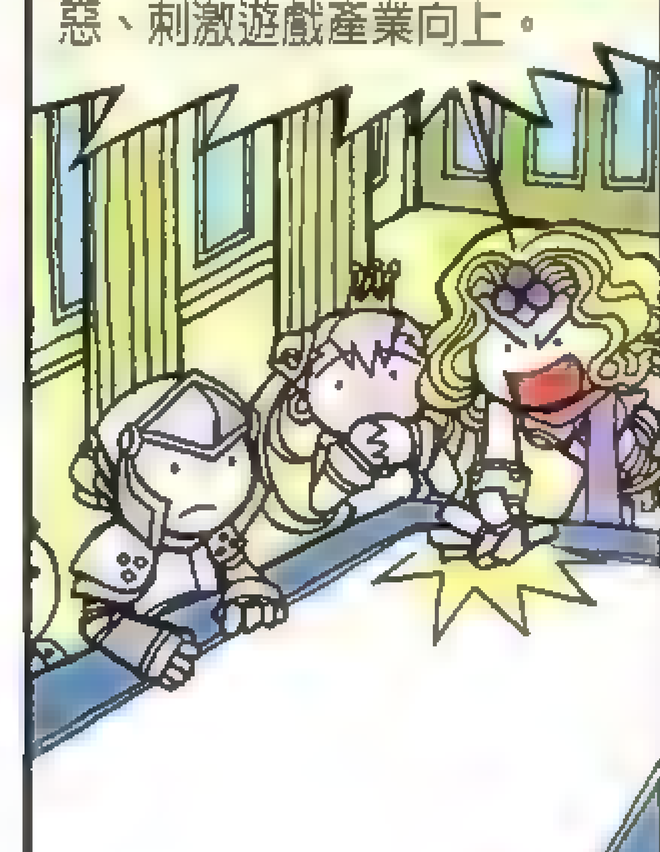
三國戰略SLG | CD2枚組 | For WIN95/98/ME/NT/2000/XP | 上市熱賣中！

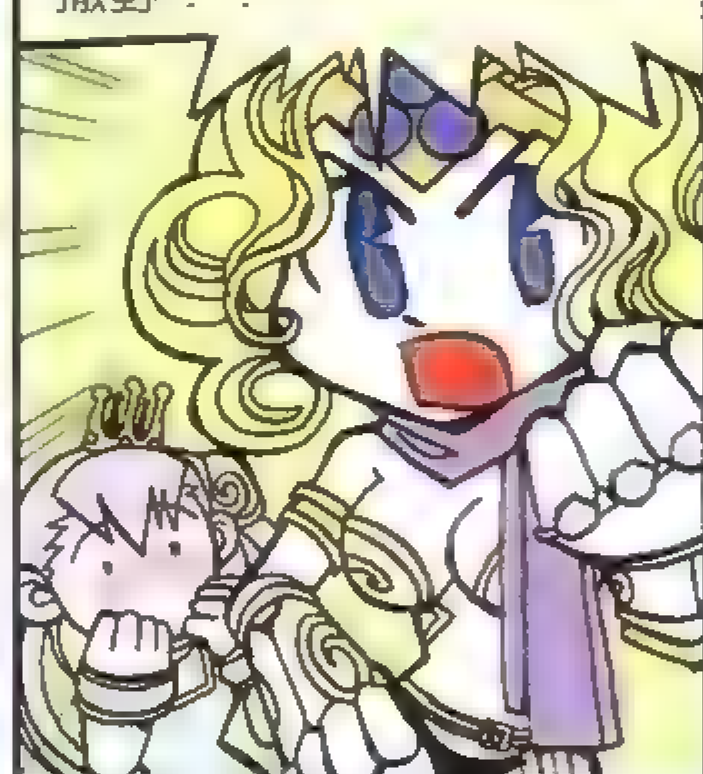

烈火初張照雲海
赤壁樓船一掃空!
ODIN.
奧汀科技股份有限公司
Tel：02-82263733 Fax：02-82263722
http://www.odinsoft.com.tw
軟體世界


MAGIC
The Gathering®
魔法風雲會
7
動腦筋，魔法無盡。
雙人遊戲組
每副370元
尖端出版
www.spp.com.tw
店家訂貨專線(02)22181582 分機114 傅廣仁
諮詢服務專線(02)22181582 分機318 林書正
©2001 Wizards



遊戲向上委員會









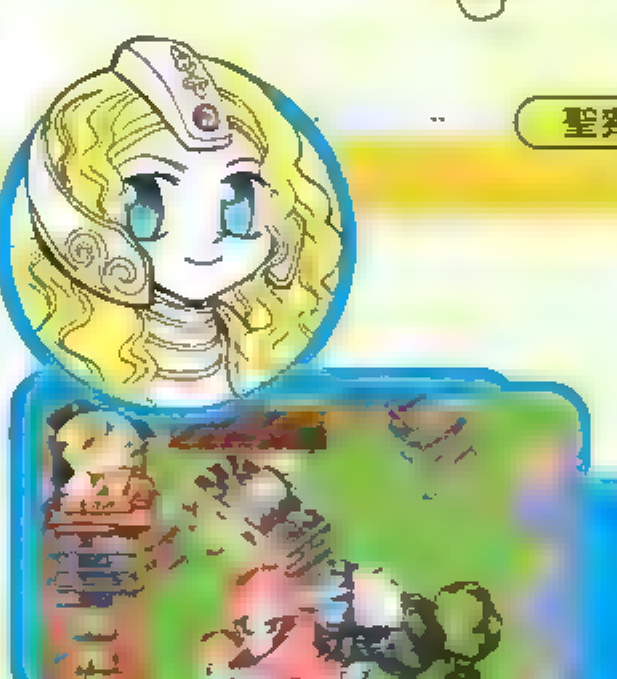




遊戲向上委員會評議護照

委員會評議護照的內容分為劇情、操作、畫面、聲效、耐玩度、總分等六項，各項評議項目負責人會根據表現做出結論，依序為騎士團團長沙雷納、勇者阿雷斯、賢者尼爾斯、王國公主蕾蕾、索特王、整體評價則由遊戲仙人決定是否蓋上極品章，並由沙雷納和公主的表情來表示，要是該項目達到非常好的分數等級，該項目的負責人會出現以示慶賀，各位王國的子民要是看到「極品」出現，就是遊戲超棒喔！

聖騎士－T.M.C



大富翁總動員2之童話狗仔隊

大富翁類型的遊戲，總是在每年春節前少不了的戲碼，原本在拿到遊戲時，一看是大富翁類型遊戲的巨人－大宇公司的標誌，驚喜一下，以為他們做了新的嘗試，詳細看才知原來是代理發行，以下便來看看這款遊戲是否能如同以往大宇所出的大富翁系列帶給玩家不少樂趣，還是流於有砸招牌之嫌？

畫面與音效往往是玩家在正式進入遊戲後，第一時段所接觸到的東西，以「大富翁總動員2」（以下以「總2」代表）來說，畫面非常平凡，別說是數年前台灣美術在卡通界的實力，即便以目前在遊戲界美術能力的提昇，都讓人只有一種想法，就是本遊戲好似學生在校園中繳交的習作，首先人物與建築這兩項本遊戲最主要構成畫面的要素，造型十分簡陋、用色也稱不上高明；再者除了人物、建築物有區概概的影子外，建築完全沒有陰影，且雲和每幾乎都一個樣，未免有點草率；還有另一種異於前頭30畫風，而較偏向漫畫幽默式的道具，筆觸也十分生澀，不太具有美觀的效果，唯一值得肯定的美術部分，就是說明書裡主角介紹中代表主角們的平面圖像（此部份亦同樣運用在光碟表面與遊戲畫面中左上角的部份）。





音樂沒什麼變化，有些枯燥，但令人不忍卒聽的是配音的部份，聲音太幼稚於又無法可愛，單調及頻率也夠算了，話語還沒有變化，更令人難忍受的是無法在遊戲設定中關掉，只能關掉了，提到此，順便講一下「設定」這項指令的BUG，它是有名無實，根本不能進入，讓人無法做關於遊戲的任何設定，什麼音效大小、遊戲速度、畫質等可能可改變的因素，抱歉，只能接受設計者所定的安排，其餘免談。



本遊戲跳出於戰略遊戲的四格式地圖架構，使之在同一遊戲所使用的定格式遊戲路上，多了更寬大的視野空間與更自由的遊戲方式，玩家可以在畫面上隨意決定四個前進的方向（除角色外），與前進的方式，每個主角都有兩種不同的長程、短程前進方式可供選擇，顯示出設計者想突破舊有窠臼的用心，但顯然它並無搭配合宜的配套措施，只是當設計者放棄取如此重要改性的遊戲方式之時，當然也應搭配等等的特殊事件，或場景設施等，否則在這樣平寬的地圖上，只會更突顯遊戲內容的貧乏。



此外，任務的部份亦如是，常如夸父追日，難以遇上啓動任務的NPC，更不要說順利解決任務的難度，如果這是為了延續遊戲的生命，實讓人無法苟同。由於上述所提的遊戲玩法與任務部份是「總2」內容最重要的兩個素材，卻都因處理不當，造成結構鬆散、遊戲步調遲緩，而運算速度過慢，更是使此問題雪上加霜，誇奇的說，國小以上的人玩時要避免打瞌睡。

常玩遊戲的人，可能都習慣滑鼠右鍵取消的設計，因為這是在許多遊戲中很普通的設定，但「總2」則是還要再去按取消鍵或再按一次指令鍵本身，才能回到主畫面，其中當玩家選擇了特異功能後，即使還沒動作，亦連反悔的權力也沒有。更可議的是，每次行動分二階段，第一次是純移動，第二次則是看要再做什麼行為（如：蓋房子、使用特異功能等），原本沒太大問題，但如果連使用道具的時機都必須一定得在移動後，就有點匪夷所思了，像骰子這種道具，不就是要免去玩家修正任意移動可能造成的不確定性，使玩家能透過道具，移動到想去的位置嗎？若是要在先移動後才能使用，這道具本身的價值便大打折扣，何況不管用可前進幾步的骰

子，一遇到NPC就會自動停下，在尚未遇到該NPC前或急於找該NPC解決任務時，也許這是個體貼的設計，但萬一已接受了他的委託又尚未達成時，就成了惡法則。

另者道具使用的安排亦欠佳，不在可觀看道具資料的「背包」指令中，反是在「移動」後的「行動」裡的「道具」指令項目內，一時還真讓人不知該如何才能使用道具。而存檔格數略少且提示晦暗不明，連主角名稱或其他說明皆不可得，建物升級的前題是在其周圍不能全蓋滿建物下才





成立，此少見設計說明書上一字也沒提，都是「總2」其他的小缺失。

其實筆者認為本遊戲也許要再加上個副篇名－蟲蟲危機，可能更為貼切，因bug實在不少，第一：漏字（任務說明中榴槤的槤）；第二：亭上飛（當載入了某個存檔後，欲載入另個存檔，發現存檔的名稱變成0時並仍載入時，便會發生人物與農莊都會站在亭上的烏龍事，不過本情況的出現原因不定，有時也是連續載入二個不同存檔，卻不會發生此種情形）；第三：路邊的野花不要採（某些角色移動方式中，有一種只能短距離移動二格內的指令，當遇到了花圃就會多走一格，如果花圃不算格數，那便合理，偏偏以骰子移動時，卻又清楚的了解花圃也算一格）；第四：猜一猜（當筆者在揣摩該如何用「設定」指令時，忽然之間，關於指令的說明不再出現，點選了什麼指令的文字亦不再浮動，在重新載入存檔後，又沒事了，







實不知何以導致此情形）；第五：憲法規定人民有受教育之權力（遊戲中有個建物為「童話書」，據說明書上載，為可解答玩家對於任務所不明之處，原則上得走到該處，才能有觀看天書的權力，但奇的是，遊戲一開始後，在畫面左上角代表人物圖像旁會有一本書，一點該處，便可全覽書中之內容，根本不需走到「童話書」那個建物的位置）。

最後筆者有感而發的一點，目前許多遊戲公司都逐漸上市上櫃，也就代表遊戲界在國內愈來愈被接受與肯定，理論上來說，更應該推出更多優秀的商品來娛樂消費者，可若只想到擴大佔有率或增加營收，使帳面好看對股東有交待，漸拋棄往常對品質堅持的那把尺，可能會短多長空的，就如同上次匡臣氏賣假藥、最近7-11對獨家販售虎書都同樣會予人對經銷商負面或正面的評價，想永續經營的公司要小心維護商譽啊！

遊戲護照

GAME PASSPORT



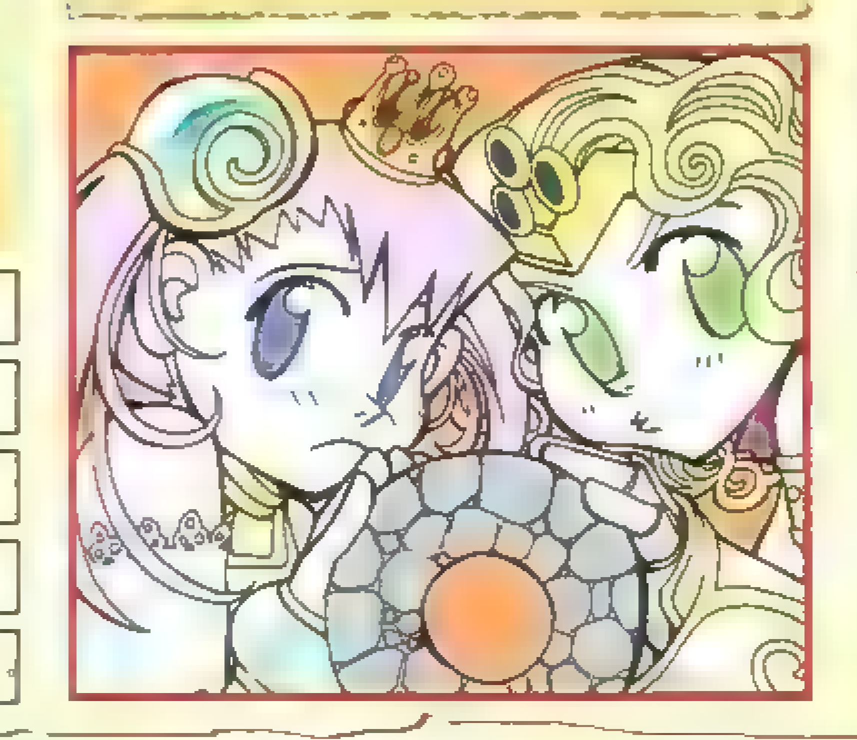
大富翁總動員2

設計公司：亞克米
發行公司：大宇
遊戲類型：益智



操作	雖有瑕疵，但此類遊戲操控原本就簡易，故影響不大。
耐玩度	適合年紀較小或耐心極佳之玩家。
劇情	將童話故事改成搞笑版，算是本遊戲的精華。
音效	樂曲太少，語音內容單薄且與格和遊戲不符
畫面	筆觸生澀、造型欠缺變化、畫風無法定位，尚有改進空間。

大富翁類型的遊戲似乎是遇到了瓶頸，真的需要新的元素加入，才能再找回舊有的觀眾群，本遊戲嘗試開創的立意甚好，可惜它是個實驗失敗的作品。

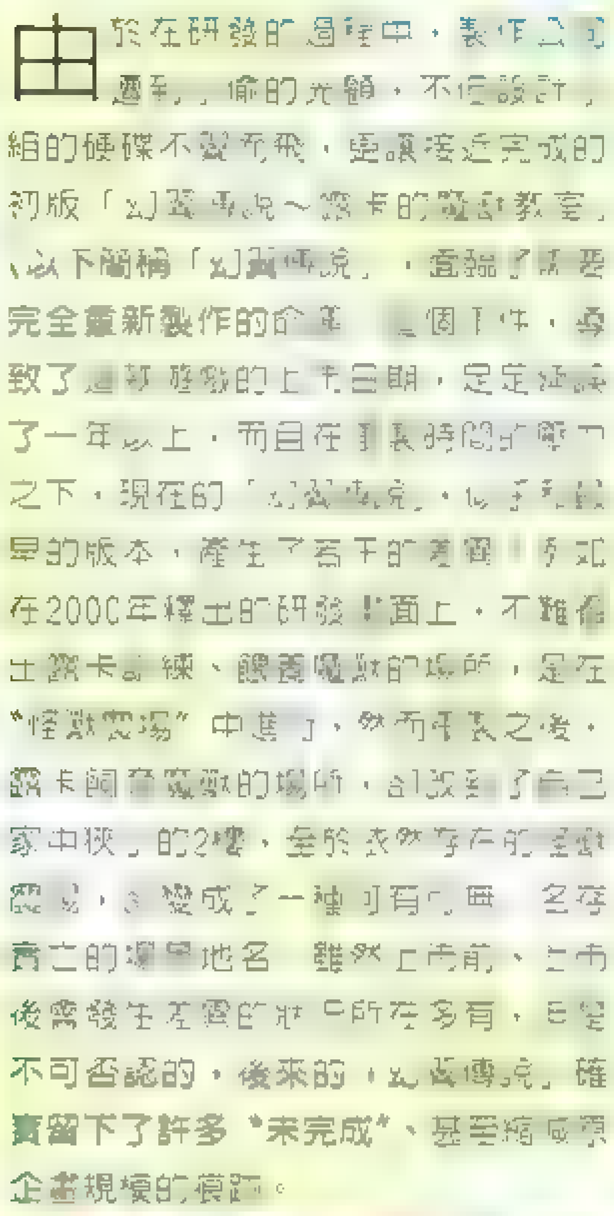




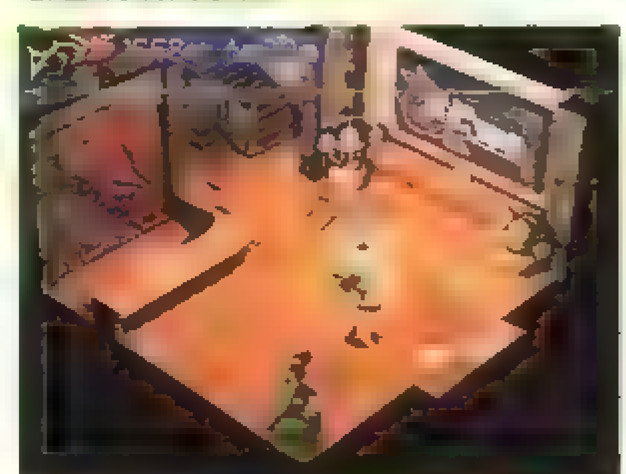
聖獨角獸騎士團
E-MAIL信箱 seawind124@yahoo.com.tw
聖騎士—海風

幻翼傳說～露卡的魔獸教室

故事發生在「風色幻想」系列的5年之前；在因為冒險者公會總會的設立而逐漸興起的緞帶鎮上，卻有著一間落魄旅社—海鷗亭，大陸曆1558年，海鷗亭終於因為長達120年的虧損而倒閉了，賤價大拍賣中，這間旅社被一個年青的女孩買去，並掛上了"露卡的魔獸屋"招牌，而遊戲的故事也就從此開始....



由於在研發的過程中，製作公司遭到小偷的光顧，不但設計小組的硬碟不翼而飛，連接近完成的初版「幻翼傳說～露卡的魔獸教室」（以下簡稱「幻翼傳說」），也面臨了需要完全重新製作的命運。這個事件，導致了這款遊戲的上市日期，足足延後了一年以上，而且在這麼長時間的壓力之下，現在的「幻翼傳說」也和較早的版本，產生了若干的差異，例如在2000年釋出的研發畫面上，不難看出露卡訓練、飼養魔獸的場所，是在"怪獸農場"中進行，然而再製之後，露卡飼養魔獸的場所，已改到了自己家中的2樓，至於依然存在的怪獸農場，則變成了一種可有可無、名存實亡的遊戲地名。雖然上市前、上市後常發生差異的狀況所在多有，但是不可否認的，後來的「幻翼傳說」確實留下了許多"未完成"、甚至縮減原企畫規模的痕跡。

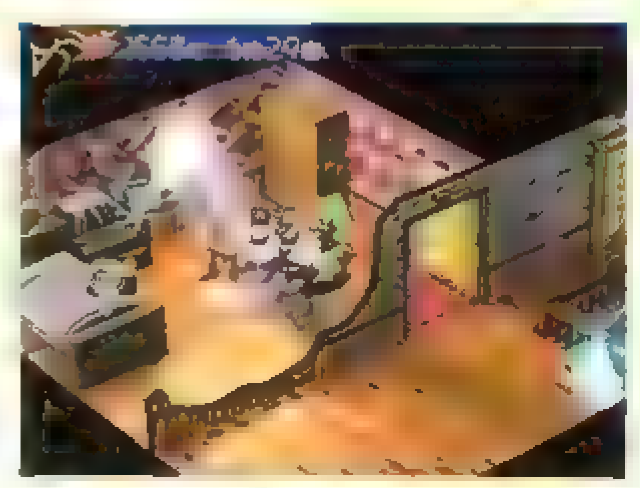




首先，這款遊戲沒有任何片頭動畫，而是在進入遊戲之後，以黑底白字的字幕，來說明故事的背景，這樣的安排不免令人感到突兀而單調，而且在字幕的處理上，也不見高明，例如字幕的字型往往模糊，讓整個字"連結"在一起，難以辨認，而且經常出現排版上的缺失，造成文字間格錯亂、缺字等狀況，這種狀況另一直延伸到遊戲的對話中，不但令人無法產生舒適的閱讀感，更讓許多對話在處理的掌握上，打了折扣，這對於相當注重文字內容的玩家來說，可能多少會造成一些閱讀上的問題。



另外一個較為令人詬病的，是遊戲的操控方式，表面上看來遊戲支援滑鼠及鍵盤兩種操作模式，但是事實上，只有鍵盤具有完整的操作能力，滑鼠最多只能負擔移動的工作而已，例如當玩家想要與NPC對話時，雖然可以將滑鼠游標移到NPC身上，變成談話的圖示，但是這時候按下滑鼠的按鈕，卻只是讓露卡走到定點而已，想要對話，還必須按下鍵盤上的Ctrl鍵（說明書註明是右邊的Ctrl鍵，但是在筆者的電腦上，卻是左邊的Ctrl鍵），才會進行，而且對話的對象是最接近自己的NPC，並非談話圖示的游標



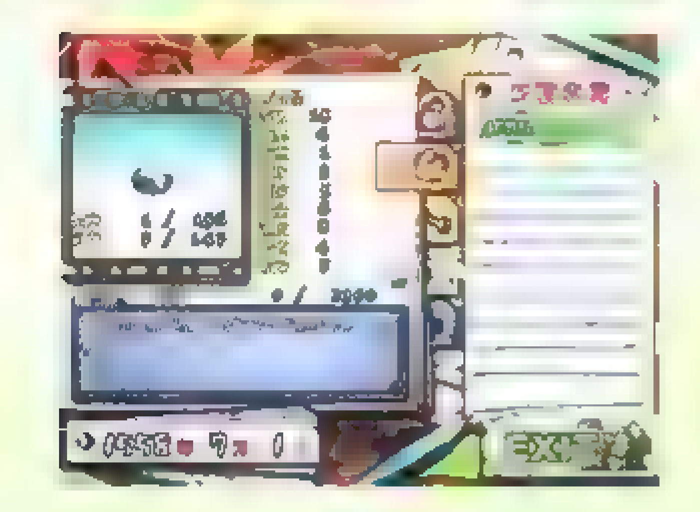
所指示的對象，當許多NPC同時出現的時候，很容易就造成錯亂的感覺，筆者本身並不排斥鍵盤的操作方式，再加上遊戲中許多的定點（例如露卡家中2樓呼叫寵物介面的地點），使用滑鼠並不容易對準，因此專心使用鍵盤倒也可以接受，但是偏偏使用鍵盤之後，露卡走路速度會比使用滑鼠慢上許多，只好一手滑鼠、一手鍵盤的繼續奮鬥...

此外，由於遊戲的戰鬥方式，類似於動作格鬥，因此完全使用鍵盤並沒有什麼不妥，不過設計小組設計了一個說明書上沒有說明的陷阱，那就是當玩家按下鍵盤左上角的數字1鍵時，遊戲就會立即地、完全地、絕對地跳出遊戲，毫無任何挽救的機會，而這個按鍵就在負責求助的F1鍵下方，對於筆記型電腦來說，根本就是連在一起，讓筆者經常在想要擷取精彩畫面時，回到欲哭無淚的桌面..



遊戲的介面除了復古一點，本身並沒有太大的問題，不過也有些與一般人習慣相異的現象出現，例如在道具店購買物品時，同樣的道具想要多買一個，一般人應該會很習慣性的按下"往上"的按鈕，表示希望數量往上增加，然而在這款遊戲中的情況卻剛好相反，按下往上，數目會從1、變成99、98....；另外遊戲中的重要賣點－魔獸飼育，在介面上也出現一些不太方便的問題，例如當黏質怪升級成王者黏質怪之後，雖然能力、外貌都有明顯的改變，但是在介面上的名稱還是......"黏質怪"，而且不個別呼叫，很難看出個別的等級與能力，當手中的黏質怪數量一多，搞不清楚誰是誰的狀況就會經常發生。

在場景的設計上，雖然遊戲中並沒有什麼複雜的迷宮，不過由於繪圖用色、編排等等的關係，經常讓人無法辨認前方是否有路可行，有時明明



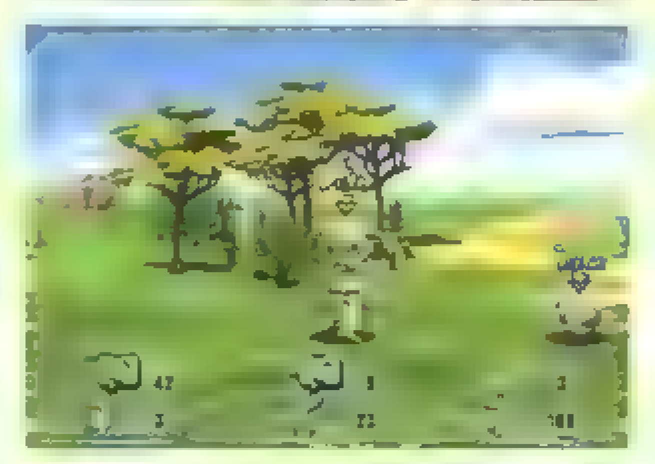


是出口，卻無法走到下一個場景，有時看起來無法通行，卻又是唯一出路。此外，筆者曾經在遊戲中遇到一個BUG，就是當筆者從A場景走出去到B場景之後，不論按下哪一個方向鍵，都會再度來到A場景中，這時候鍵盤左上角的數字鍵，就可以馬上再場了。

說了大半頁的缺點，這款遊戲真的有那麼差嗎？筆者的答案是：不！這真的是一款好遊戲！只是由於許多地方的"未完成"埋沒了其中的"精華成份"，引起筆者的愛之深、責之切罷了。事實上，這款遊戲中的優點，不勝枚舉，諸如動作細膩、受限制運動的3D角色模型，在2D畫像的編排、構圖與運用上，這款遊戲也表現出國內一流的水準；再加上富有創意的進行方式、輕鬆活潑的對話、引人入勝的劇情，以及節奏明快而且有趣的戰鬥方式，在在表現出這款遊戲成為大作的潛力與企圖。

此外，遊戲中獨特的魔獸飼育系統，雖然許多功能並不明顯，但光是利用各種CD來召喚魔獸的創意，讓筆者想起以前的「怪獸戰士」，就足以將遊戲的耐玩度提升許多。總而言之，這款遊戲的優點雖多，但是礙於篇幅，筆者無法一一陳述，不如留下一些當頭棒喝，作為製作公司改進時的參考，同時也期待能夠看到更完整的「幻想傳說～露卡的魔獸教室」。最後，在筆者截稿之前，官方網站釋出了更新檔1.08版，有意嘗試這款遊戲的玩家不妨前往下載，或許可以解決部分的上述問題。





遊戲護照

GAME PASSPORT

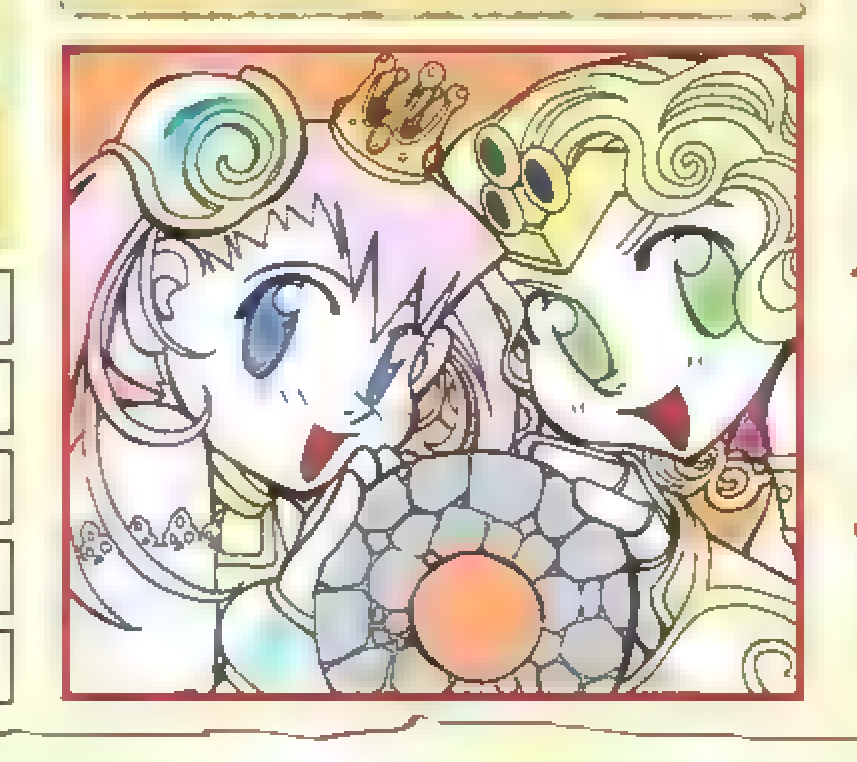


幻與傳說

設計公司：弘煜科技
發行公司：弘煜科技
遊戲類型：動作冒險

操作	鍵盤、滑鼠必須交互運用，按鍵與介面的配置不甚上手
耐玩度	遊戲自由度頗高，破關再玩還會發現另有秘密
劇情	劇情輕鬆活潑、節奏明快，結局出人意料
音效	聲音表現與遊戲調性頗為配合，搭襯效果良好
畫面	3D畫面表現平平，2D畫面為上乘之作

這是一款在企畫上，有望成為大作的作品，可惜在許多方面都沒有完成最佳化，以致於拖累總體評價；不過在國產遊戲中，水準仍在中上以上



E-MAIL信箱 grx@pchome.com.tw

聖獨角獸騎士團

星河騎士－G.R.X

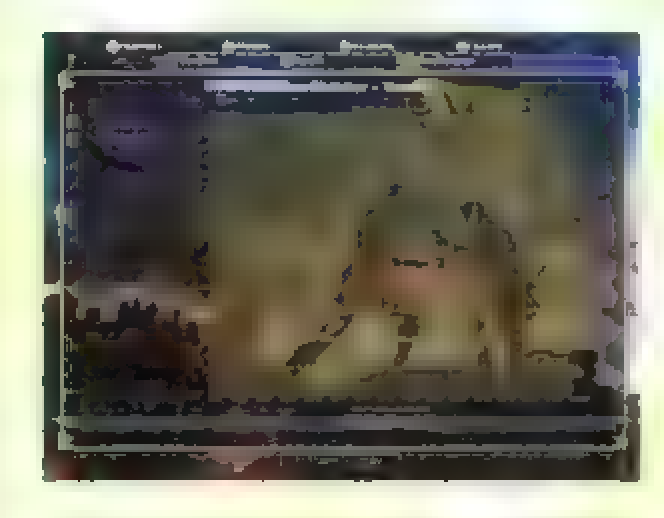


世紀爭霸

「世紀爭霸」是一款由SIEERA所推出的3D即時戰略遊戲。不論從哪一個方面看來，它都擁有著相當濃厚的『世紀帝國』影子，從發行公司的大舉造勢與強勢宣傳看來，甚至有打算取代它而成為下一代即時戰略爭霸中的霸主。不過，這遊戲的表現到底如何呢？現在，就讓筆者為您來分析看看。

相信任何一個玩過「世紀爭霸」的玩家，在第一次接觸後，都會脫口說出一句話，那就是，玩法跟世紀帝國幾乎一模一樣嘛！

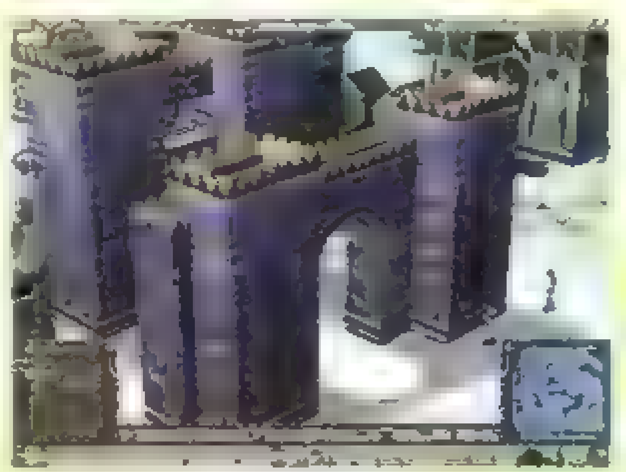
呵呵，沒錯，就是這樣，「世紀爭霸」這款遊戲不論是規則、操作、畫面等，都跟世紀帝國相差不多（筆者覺得根本就是下一代，只是不能冠上二代這個字眼而已）。所以只要是玩過世紀帝國的玩家都可以非常輕易的上手這一款遊戲。因此，筆者在這邊就不再針對此遊戲的遊戲方式與設定做解說，而直接把「世紀爭霸」與「世紀帝國」這兩款遊戲之間的差異性做一番解說與評比



首先，「世紀爭霸」把遊戲進行的年代大幅的拉長為十二個世代（十四時期）。從一開始的史前時代到文藝復新，甚至到原子及未來的奈米時代。所以，玩家這次是真的可以看到你的部隊從野蠻人變成騎士，然後看到各式坦克從軍營開出來，天空佈滿飛機。最後，機器人成群的集結，雷射、飛彈滿天飛舞。呵呵，真的是相當壯觀的說...。

而隨著時代的變遷，玩家也可以如同史詩般清楚的看到自己國家的進化（看著人民們會越來越好，建築物越來越漂亮，武器拿的傢伙越來越大，而且如果你選擇簡單的遊戲模式的話，那你還可以搭著用坦克轟對方弓箭手，或是用飛機掃射對方騎兵的樂趣





在『世紀爭霸』中，看著成群的超級機器人，越過中古世紀時所搭蓋的城門，那種感覺真有縱橫 500,000 年的快感。呵呵，筆者相信這點絕對是其他遊戲所無法比擬的。

不過，也因為遊戲的年代長達十四個階段，使得遊戲進行所需的時間大幅拉大。以一個中型地圖來說，一對一兩個玩家從頭到尾玩一場大約需要五個小時的時間（而且還是用最快的遊戲速度喔），雖然遊戲中提供有讓玩家選擇起始年代跟結束年代（這樣玩家也可以不必十四個時期從頭完到尾），不過筆者是覺得如果沒有從頭開始的話，會就失去很多遊戲風味說。

五個小時，在網咖會坐得屁股痛耶！尤其是這種即時戰略遊戲，只要一玩下去是很難起身的，說真的，一場兩個小時就已經很累了，玩到五個小時是真的有點負荷不了。

在遊戲規則上，「世紀爭霸」有略為修改一些。其中在建築物方面，比較大的變動便是簡化了物資管理與建築物機能。玩家不需要蓋一堆的挖礦場或是磨坊砍材場等，只要蓋一個開墾中心便可以採集所有資源，而且還可以升級成市鎮中心以生產村民。

雖然縱橫十四個時代，不過遊戲中可以蓋的建築種類卻不多，加一加因該不會超過二十種。而且大部分的建築物都是泛用的，只有少部分如坦克工廠或是機器人工廠等才會有年代限定。

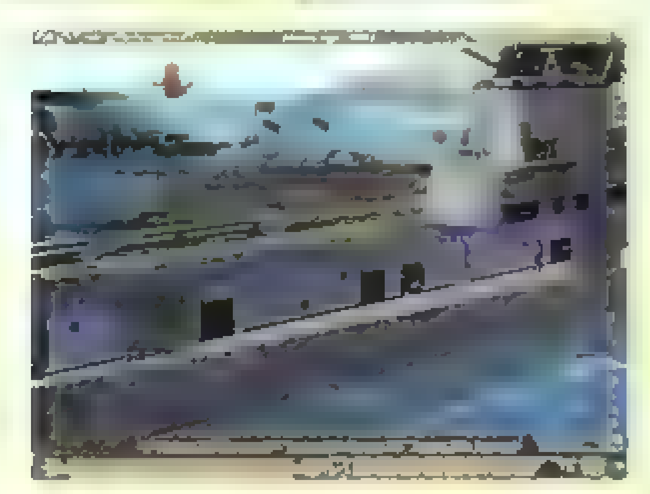
至於在戰鬥方面，比較不同的便是加入了英雄的指揮。不過由於英雄的功能只是取代以前的一些兵種（在「世紀爭霸」中的英雄就只會醫療部隊跟降低對方部隊士氣，雖然這都很重要，不過不就是把以前祭師的醫療能力分出來而已），所以不算太大的變革。





此外，雖然遊戲中擁有十四個年代，不過筆者覺得在兵種的變化上主要只分為四個時期，刀劍類、火砲類、空軍與機器人時期。而其實每一個時期的變化都不大。以刀劍時期來說，能用的兵種就是步兵、弓兵以及騎兵而已。而火砲時期就都是看攻城器在表演。最後的機器人時期那更只需機器人就可以平定天下了，其他的兵種都可以處分掉了。

「世紀爭霸」中，最大的特色除了遊戲年代縱貫500.000年的歷史發展外，還有另外一個便是採用了即時3D成形的畫面結構。除了如「世紀帝國」一般的上俯視視點外，玩家還可以隨時把視野拉到水平視點，所以在遊戲中，玩家真的可以把畫面拉到很類似第一人稱的視野。比方說如飛機或是船艦上面，然後下達指令讓視點鎖定在單位上面，此時就好像真的在開飛機一般，飛越整個城市，飽覽都市風景一番。呵呵，這點超COOL的說。





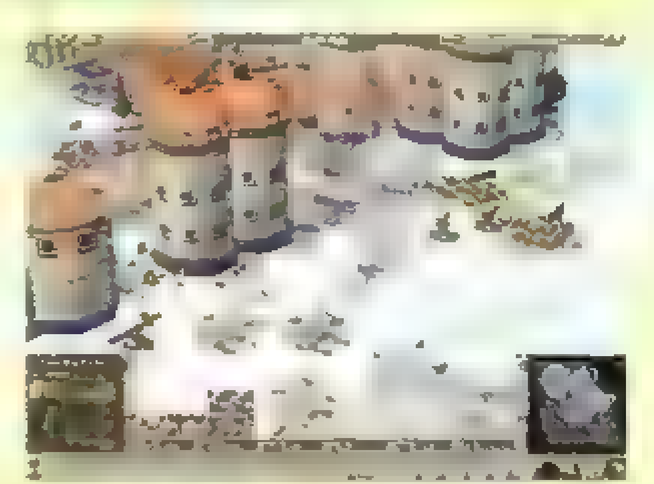
不過說真的，這次筆者對「世紀爭霸」在畫面表現上的最深刻的印象，反而不是華麗的建築物或是盛大的軍容，而是那一堆野生動物跟一開始那副悠閒的農家景象，實在很有原野風情說。

似乎是所有3D即時遊戲都擺脫不了的夢魘，「世紀爭霸」華麗的3D畫面拖累了遊戲的速度與快感。在一對一的情況下，雙方部隊只要多一點（約三十幾支單位）畫面就會開始跳動，更不用說組成百人隊伍或是多人聯合作戰了。

無庸置疑，遊戲中提供了相當完整的網路連線機能，不論是網際網路或是區域網路，您隨時可以跟朋友大戰一場。不過有一點蠻有趣的，那就是該遊戲在國內的宣傳方式是以網咖為首要推行對象。也就是說，這遊戲在國內剛推出的時候，是只有網咖才能夠玩得到，一般玩家是買不到可以在家玩的遊戲版本。

然而在網咖中，這遊戲只有一張薄薄的操作卡供玩家參考，筆者一些朋友在網咖玩了快一個月，卻連切個視點都不會，甚至連開墾中心可以轉變成市鎮中心的功能都不知道。真不知道這樣是不是對遊戲推廣有正面作用呢？

最後，筆者是不知道這遊戲是否能如預期般在市場掀起新的世紀風暴，我只知道的是，在目前筆者觀察中，似乎玩「世紀帝國」的人還是較多。原因很簡單，一般人不會常常一次有五個小時可以耗在同一個遊戲上，而且一般人會比較喜歡享受一大票部隊毫無延遲的奔馳在戰場上的快感，不知您認為呢？





遊戲護照

GAME PASSPORT



世紀爭霸

設計公司：SIERRA

發行公司：松崗

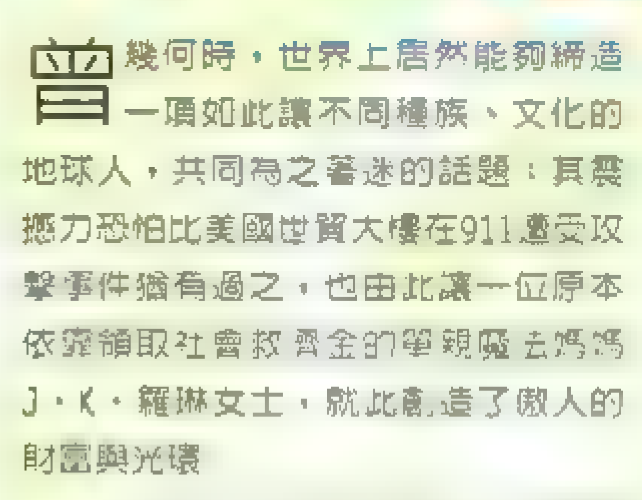
遊戲類型　即時戰略

操　作	遊戲延續世紀帝國的優良介面，相當容易上手
耐玩度	每場遊戲所需時間稍長，兵種變化不大。
劇　情	即時對戰遊戲吧，劇情模式都只是陪襯而已。
音　效	聲音效果豐富而且在時機表現上拿捏得很好。
畫　面	即時3D畫面，各種效果表現可稱中上水準。

超超華麗的大作品，不論是格局畫面都展現出魄力與企圖心，只可惜受限於硬體機能，玩家必須要配備超高檔機器才能享受快感。

E-MAIL信箱 alex.sheu@msa.hinet.net

哈利波特～魔法師的寶石



這一款由翻譯成46種語言且充滿溫馨、喜悅、緊張、刺激、巫術…在全球各地計有115個國家推出銷售近達十億冊的創世紀暢銷小說，改編而成的同名遊戲軟體，已經轟動的與備受矚目的首部電影在本地推出，其熱賣程度，已經在遊戲市場上出現缺貨的情況了，這一切…該不會是「巫術」所造成的吧？！

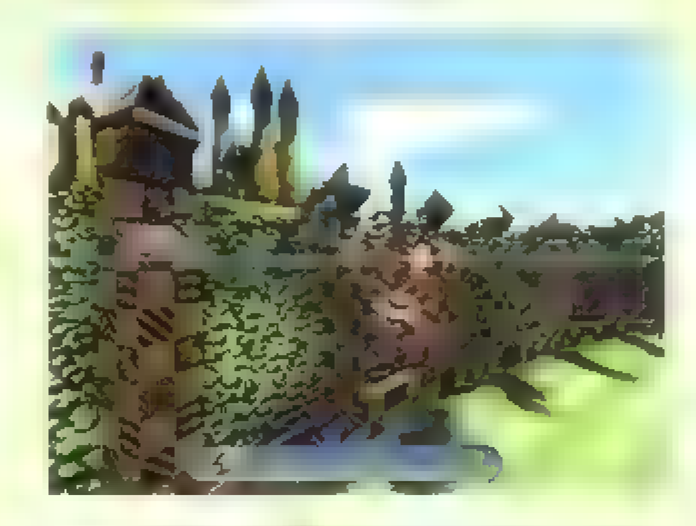
曾幾何時，世界上居然能夠締造一項如此讓不同種族、文化的地球人，共同為之著迷的話題：其震撼力恐怕比美國世貿大樓在911遭受攻擊事件猶有過之，也由此讓一位原本依靠領取社會救濟金的單親魔法媽媽J．K．羅琳女士，就此創造了傲人的財富與光環。

共計有七集的「哈利波特」系列小說，其風靡程度，不難由EA共計製作有七個平台的同名遊戲窺見一斑。目前已知「哈利波特」遊戲平台包括有：GBC、GBA、PS、PS2、Xbox、PC、GameCube等等，且已陸續的推出；各個版本勢將運用其各自的硬體特色，傳達哈利波特在霍格華茲奇妙的經歷。

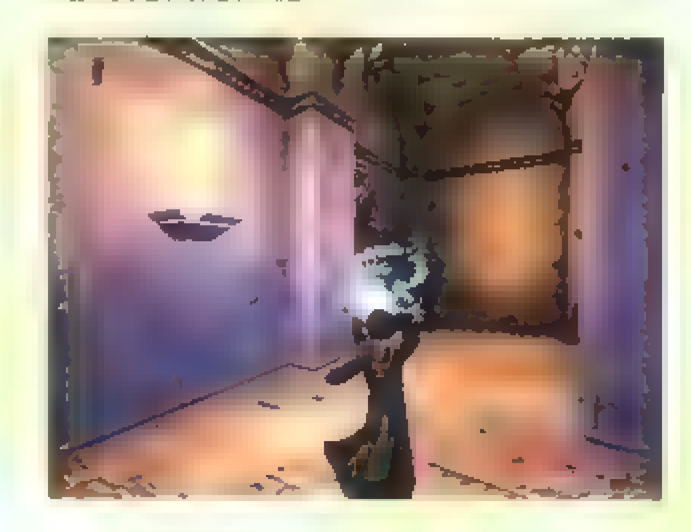
「哈利波特～魔法師的寶石」的PC遊戲，是EA交由旗下牛蛙公司(Bullfog)的Chertsey小組所製作，是一款以第三人稱視角進行，主要採取的是類似Quidditch的遊戲方式，結合了冒險、解謎及動作等要素的遊戲作品。遊戲內容是以第一集小說「哈利波特～神秘的魔法石」為骨幹，一如原著小說一般，劇情故事充滿了想像力，玩家在遊戲中正是扮演初到魔法學校霍格華茲的哈利，與最好的伙伴榮恩、妙麗一同在學習魔法的過程中冒險、解謎。遊戲中的角色也包括忠心的巨人海格、魔法與巫術學院的校長阿不思．鄧不利多、黑魔法防禦學的老師奎若教授、行事詭秘的魔藥學老師石內卜教授，以及長得很欠揍的跩哥．馬份…馬份等等。並需學習魔法和諸如獨角獸、三頭犬敵人展開對決等，讓所有「麻瓜」們能藉由遊戲，親身體驗一個新魔法師的艱辛成長歷程。







遊戲在不同的平台上各有不同的遊戲方式和主題，在PC和PS版本，遊戲都是以全3D呈現的動作冒險性質。不過，PC版本尤為特殊的，除了解謎成份更為豐富之外，更可以真實的玩到具有三種不同的球與六個籃框的魁地奇球賽！玩家可以如電影情節般，自己充當搜捕手，嘗試捕捉金探子的難度與刺激。要想成功的替葛來分多贏得比賽，還真不是簡單的事哩，玩家首先必須將飛天掃帚的操控方式練得純熟才是；而若是不幸在比賽中昏倒的話，雖然不致於摔得很疼，但比賽可得重新來過的。這種講究快速步調，且有可能持續數週之久的魁地奇球賽，可是魔法世界中最為風行的運動之一，想要擺脫「麻瓜」行列，玩家不得不努力以赴的。若是玩家性喜追求刺激，則PC版遊戲中的最高潮，無疑將會是哈利駕著飛天掃帚參與魁地奇比賽的部份！



遊戲的另一重心在於冒險模式的部份，其間可由魔法老師之處學得巫術咒語，並需以魔杖依樣葫蘆學習施法。在冒險過程中，適當的施用咒語可以解決不少狀似棘手的難題，小哈利當然會隨著冒險經歷的累積，而學到更多更炫的巫術。全3D呈現的冒險模式，其動作操控與視點運轉，其實是極為順暢的，但玩家至少得具備起碼的機器伺候，否則還是很難感受到遊戲畫面和轉換場景的流暢感。遊戲的場景設計很有「原著」的味道，玩家若是難以領略，那麼說是「比照」電影場景描摹，其實也不為過，畢竟，都是「一母」所生嘛！



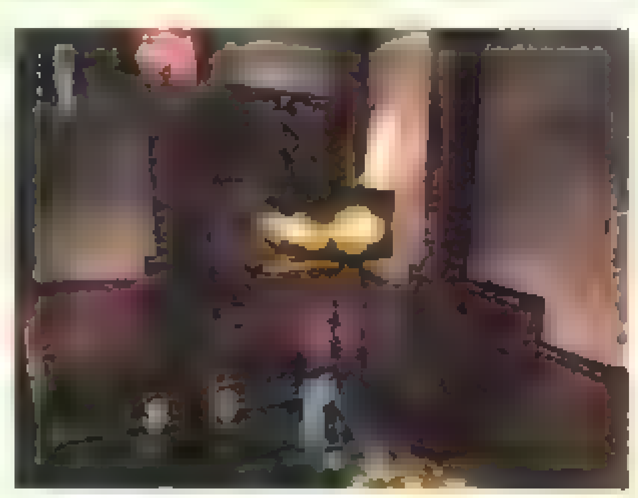


如果硬要將冒險模式的內容、性質進行分類的話，大致可粗分為四種進行遊戲的形式，在遊戲所有的障礙與挑戰方面，大抵不脫物體障礙、環境謎題、秘密行動和對抗賽形式。物體障礙有時會迷惑多疑的心思，而解決方法也常常出人意表；充塞在霍格華茲學院的神秘氛圍，處處透出引人打探的意念；尋求正確的方式以找出故事中的神秘通道和秘密區域，熟悉咒語和各式道具的用法以利於秘密行動的推展，而秘密行動的模式則為這款遊戲的最大特色，小哈利不但要採取細膩而不露行蹤的潛行方式，並需極力避免與好管閒事的飛七和皮皮鬼相遇，在此冒險模式中，環境因素是會變動的，隨著時間的流逝，也會改變場景四周環境的物件，例如會移動的階梯，以及會改變位置的教室等。這項特色，非但使得遊戲的可玩性大增，且更忠實、貼切的呈現J・K・羅琳女士所創作的迷人魔法世界。

這款遊戲所創造的另一項吸引玩家的誘因，在於遊戲中隱藏有柏蒂全口味豆和巫師卡，小哈利在努力成為一名巫師的過程中，尚須留意收集這些迷人的玩意兒；收集柏蒂豆將會成為一種嗜好，但凡機智的年輕巫師都會收集足夠的數量以跟其他學生交換物品，這通常還具有能否順利解謎過關的關鍵；而若能收集到越多的巫師卡，則是表示能將遊戲玩到越為透徹的地步，甚至還已經發現到不少鮮為人知的秘密區域了。所以啦，小哈利若是收集了越多的巫師卡，那我老芋仔也會特別高興的喔！



儘管遊戲風格與「愛麗斯驚魂記」極為酷似，但因小哈利既輕鬆又容易上手，且伴有施用咒語時那種近乎歇斯底里的吆喝音效助威，老芋仔還是比較偏愛這款充滿朝氣與活力的遊戲。所以呢…嘿！麻瓜…您還在猶豫什麼呢？趁著霍格華茲魔法與巫術學校正大力招生中，趕緊將無趣的真實世界暫拋腦後，管他景氣會不會回升；失業率會不會再創新高；連米酒、長壽煙都買嘸…儘速奔抵九又四分之三月台，趕搭開往「哈利波特～魔法師的寶石」的世界的火車吧！





遊戲護照

GAME PASSPORT

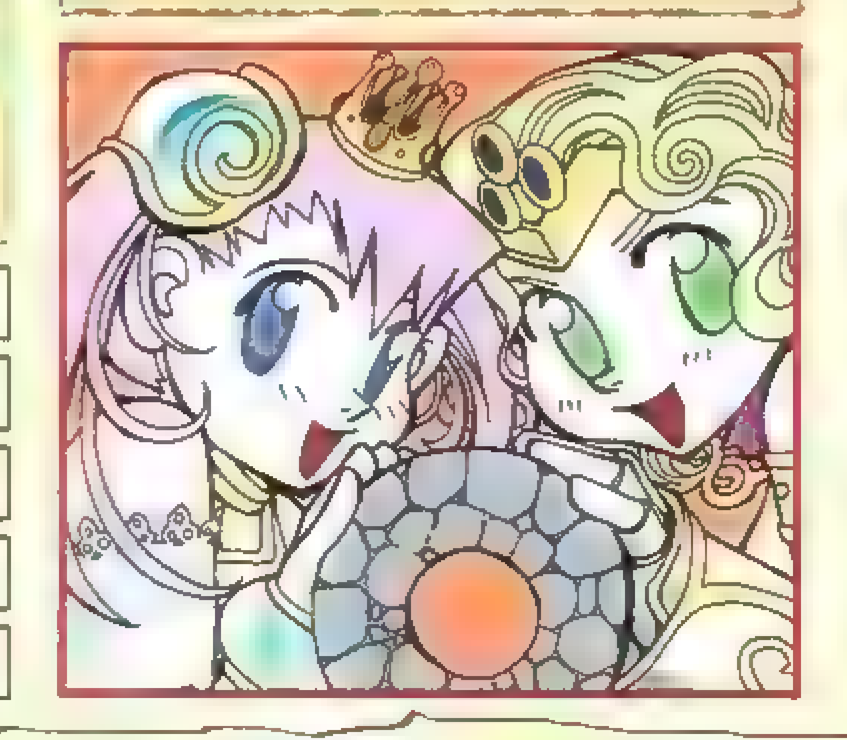


哈利波特

設計公司：Know Wonder
發行公司：美商藝電
遊戲類型：動作冒險

操作	介面簡潔便利，富親和力，極容易上手。
耐玩度	冒險模式較無再玩意願；魁地奇球賽則意猶未盡。
劇情	拜原著所賜，雖是冒險類，但擁有RPG般的精彩。
音效	背景音樂動人耐聽；音效頗富童趣，熱鬧有餘。
畫面	場景結構頗具巧思，唯部份遊戲畫面未盡理想。

故事背景耳熟能詳，不同呈現手法則能締造不同的新樂趣。充滿想像力的遊戲內容，營造出刺激、動感的魔法世界，值得一玩



烈日奇俠傳



此代除了延續前一代「日劫」的故事背景之外，又融合了不少女媧補天、大禹治水…等民間傳奇神話。延續第一代的故事背景，男主角蕭劍麒在得知自己亦身為墜落的金烏之一，於是開始了尋找九嬰的冒險歷程。再加上新出現的女主角赫連千羽，構成日劫2雙主線的遊戲架構。

由於本遊戲採雙主角主線的遊戲進行模式，在遊戲進行之中，兩位男女主角偶爾還會碰面，兩人的互動讓兩線的劇情走向有了交集之處，整個遊戲的劇情與故事架構是分別隱含在兩位主角分別的劇情中進行，因此若玩家只選擇其中一位，對於劇情的體會有限，評價自然也低了許多，因此筆者強烈建議大家把兩線劇情都玩過一次，才能體會本遊戲在劇情鋪陳方面的用心之處。不過或許在製作女主角赫連千羽的過程中受到時間的限制，無論在劇情的撰寫跟謎題的分佈上，都跟男主角有著不小的差距，玩完蕭劍麒再玩赫連千羽時，會有一種虎頭蛇尾的感覺，怕的是很多玩家都會先選擇女主角來進行遊戲，然後認定本遊戲的評價不高而束之高閣，喪失了體驗另一個更精彩劇情的機會，是其中比較美中不足的地方。





遊戲依然會分成五大章節來進行。各大場景以及各村落的畫面設計可說相當令人讚賞，如飛虹峽的綿雨和跨過溪谷的彩虹、山煙裊裊的封神壁畫…等，處處都可看見設計公司在遊戲背景上的用心之處。至於人物設計，比起一代中全3D的造型來說進步很多，且設計公司還延請著名藝術家為其操刀執筆，設計遊戲中幾位主要人物造型。從這位漫畫大師下筆用色的功力來看，確實不愧是一代名師；不過論其造型設計而言，卻稍嫌缺乏美感，使玩家在進行遊戲之時很難將情緒融入其中，誠為可惜之處。



整個遊戲行進的方式很明顯是在學習「暗黑破壞神」，但畫面的表現卻比一代的「暗黑」還要不如，首先人物走路的方式很不實在，滑步的現象造成了凌空的感覺，而無論各種動作使用的動畫張數都不多，在後期攻擊敵人時甚至會發現武器放出的魔法都是以半跳格的方式釋放出去，對於體驗過「暗黑」的玩家來說，劫日可能讓你一看到畫面就提不起勁來。

此遊戲相當強調與NPC對話的內容，有時為解謎的關鍵，有時又是影響主角好感度的依據，甚至在選擇回





答選項時還會影響劇情結局走向，對於此款遊戲來說的確增添了不少趣味性。不過有時太過文言的對話內容提示，可會傷透玩家腦筋。而每個村落可以對話的NPC僅有5人，對於玩家來說較容易找到線索來源，不過在遊戲過程中難免顯得有些單薄。若能增加可對話之NPC角色，相信可增添更大的趣味性。

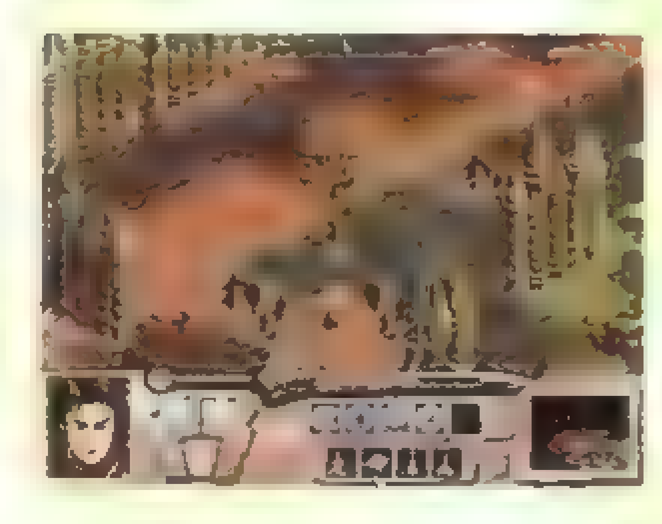
在操作介面上算得上非常順手，幾乎只要一隻滑鼠就可行遍天下了。不過若要使用法器攻擊時可就沒那麼輕鬆了。玩家得一手按著Ctrl鍵，一手猛點滑鼠左鍵做攻擊，施展招式時又更換為按Shift鍵加滑鼠左鍵攻擊，由於每按一次滑鼠左鍵只能攻擊一次，為了對付蜂擁而上的敵人，玩到後來筆者常常感覺自己的指頭快麻痺了。不過曾經被這類角色扮演遊戲荼毒過的玩家，想必是駕輕就熟吧。





本遊戲的戰鬥系統可分為武功招式與心法內功兩大項目，當中又各有5種不同招式。所有的招式可分為10個等級，每種招式在每階段等級時的殺傷力皆不同，施展招式時的變化很大。由於要練下一種招式只要前一招有一成功力就可，因此玩家在選擇升級的招式上有更大的自由度，這樣貼心的設計可讓玩家更能隨心所欲地修煉自己喜愛的武功招式或心法。

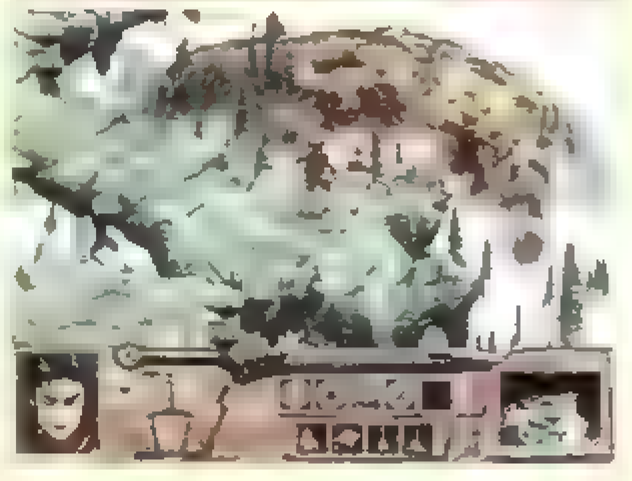
遊戲中最令人讚賞的就是音樂部份了，在每個村落及各主要場景都有瑰麗的背景音樂，而戰鬥時又有不同的音樂出現，每段音樂都有不同的特色，優美的旋律也令玩家在進行遊戲時有更不同的娛樂享受。可惜的是在音效部份就沒有音樂優秀了，有些音效設計得不太適切，後期武器砍殺所放出的魔法可以一直傷害周圍的魔怪，但音效的不彰讓整個砍殺的過程一點快感都沒有，你只會看到最近你的怪獸不斷的損血，還沒走到你面前就變成一團血塊，真的就是那麼一千零一團，沒有任何的變化，若製作公司能在此部份多加強，相信其表現會更加出色。



而此遊戲最讓人詬病的部份就是過場時讀取的速度實在太慢，由於每經過一個場景或進入村莊就必須讀取一次，慢到常常會讓人以為電腦是否當機了。還好整個遊戲幾乎沒有什麼重大的bug，遊戲進行時也可謂相當充穩，但在電腦上的會遭遇常見，有些種感覺是不是也是一種悲哀！另外，有些時候主角們在行進時偶而也會出現延遲格放的現象，而結局動畫竟是以漫畫大師的靜態畫片播放作為結尾，相較於氣勢磅礡的開場動畫來說，不免顯得單薄而草率，玩家在歷經千辛萬苦後得到的卻是一種失落感。

綜觀來看，此款遊戲已經算得上國產遊戲中一款成熟度極高的RPG佳作，遊戲製作公司數位玩具在其結尾時也預留伏筆，頗令筆者對於其續作有極大的期待感，不過在目前覺得知數位玩具公司決定全面停止所有遊戲研發工作，令人感到十分惋惜，看來國產遊戲又少了一隻重要的生力軍了。





遊戲護照

GAME PASSPORT

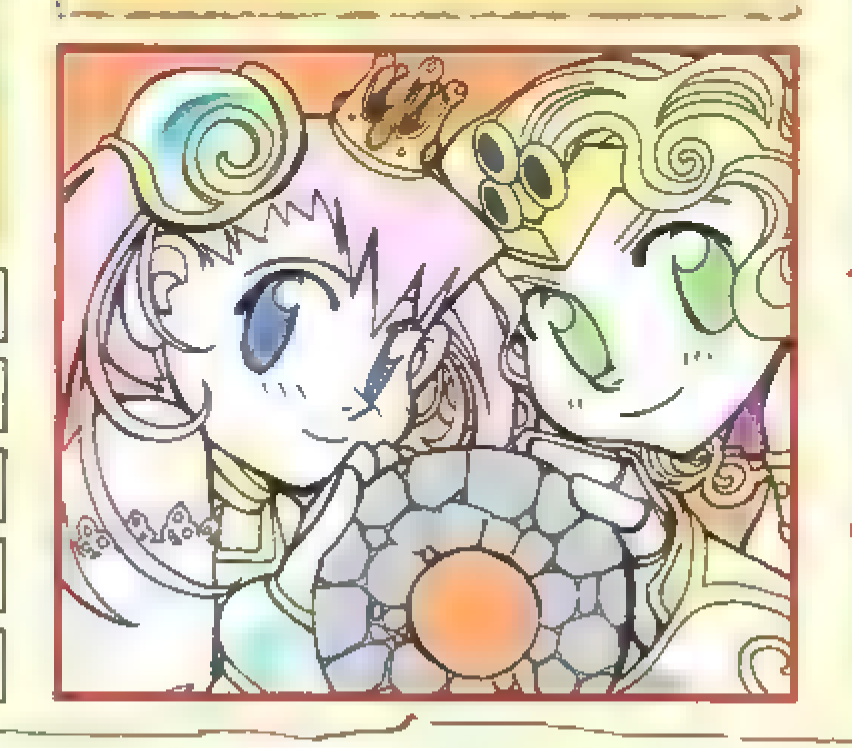


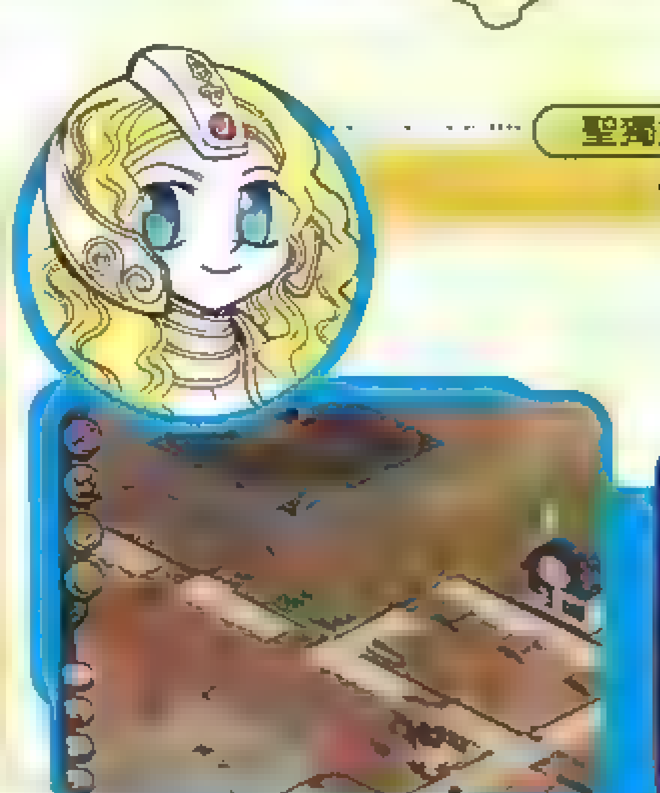
烈日奇俠傳

設計公司：和仲科技（數位玩具）
發行公司：智冠科技
遊戲類型：角色扮演

[illegible]	操作界面十分便利，人物動作偶有延遲
耐玩度	兩線劇情走向，對話內容還會影響結局走向，變化度高
劇　情	融合想像與民間神話，但女主角劇情較為單調
音　效	音樂旋律悠揚悅耳，且各場景皆不同，音效差強人意。
畫　面	背景畫工出色，但惟人物造形設計尚有改進空間

粗糙的人物造型和動作，可能讓本遊戲的第一印象差了一點，但在深深品味男主角的劇情後，會發覺劇情設定有不少可取之處。





動物園大亨

動物園大亨提供40種以上的動物，從傳統受歡迎的大象、長頸鹿到可愛的熊貓和白色稀有的西伯利亞虎；而建築物中包括175種棲息地點，包括森林、沙地、瀑布等等……，對於喜愛這種模擬類型的玩家可以說是一大福音，因為這種遊戲絕對不會有重複經歷情境的機會，趕快動手去打造屬於您自己的動物園吧！

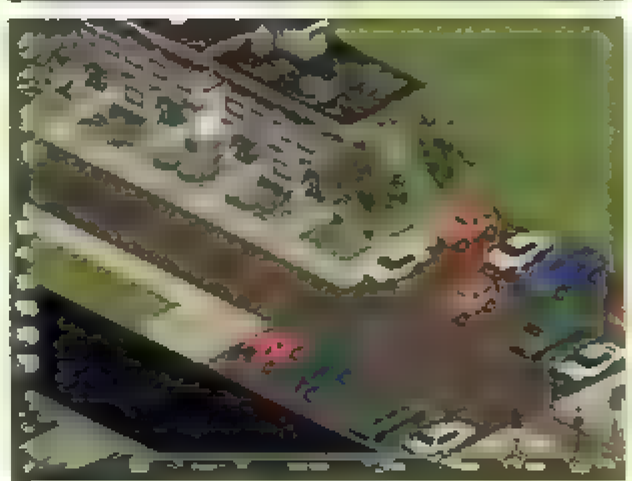
現在遊戲玩家的愛好，除了即時戰略以外，策略經營類也成了許多女性玩家的首選，筆者最愛的遊戲大部份也都屬於這類。像是「模擬城市」系列、「模擬市民」、「鐵路大亨」、「夢幻遊樂園」等等……可以說過足了當神、當老闆的癮，所以之後只要有類似這種類型的遊戲出現，小白豬總是會想弄一套來玩玩，再享受一次那種叫我女王的感覺。除了開餐廳、開遊樂場、當市長、當神外，現在來當個經營動物園的大老闆，養一些既可愛又受遊客歡迎的動物吧！



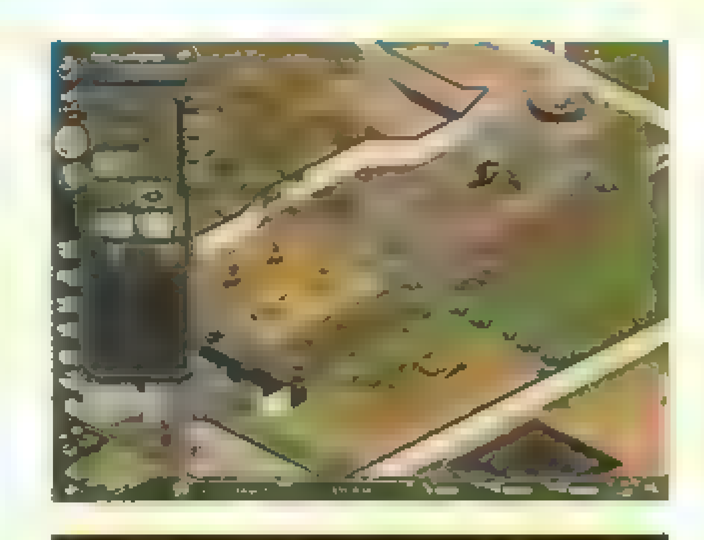
畫面細緻體態生動

遊戲中的畫面真的是沒話說呢～介面全部用圖像表示，讓人一眼就能了解這是在幹嘛，不過，整體介面設計和小白豬之前玩的一款遊戲「夢幻遊樂園」非常相似，所以很容易就進入狀況，不用看手冊也能玩得嚇嚇叫。但是若要認真的檢視，畫面能夠Zoon In的範圍不大，所以玩家不能很近的觀察自己所養的動物；另外，整個遊戲視角可以旋轉，就能看到在蓋建築物時看不到的死角，也是便利玩家的一大設計。不過雖然遊戲的解析度沒辦法調太高，小白豬還是對遊戲中建物的設計情有獨鍾，尤是噴水池就有很多種，所以玩家不但可以蓋一些必須的建築，還可以好好的佈置屬於自己的空間，林蔭道路、綠草如茵的花園、修剪成各種動物圖案的樹、不同種類顏色的花圃，再加上精雕細琢的路燈，就好像身處在一個歐式花園一般，如夢似幻的場景不用出國也看得到。









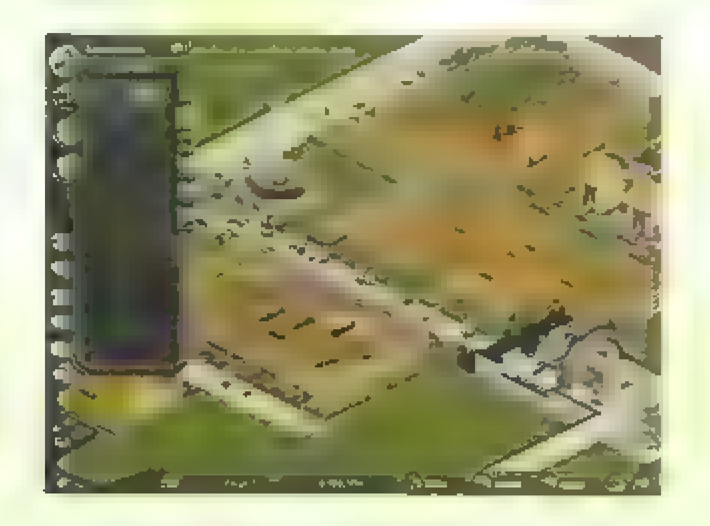
善加利用建物準沒錯

建築物的種類眾多，而且仔細一看，都做得很細緻，光是動物的籠子就有十幾種，玩家可以依照動物屬性的不同，使用不同結構的籠子。如果玩家想在自己的動物園裡養隻獅子，總不能用木頭圍欄來做籠子，這樣是關不住牠們的！」白豬曾經有一次失手把籠子的一角給移除掉，結果獅子跑了出來，嚇得遊客尖聲亂叫，四處逃竄，感覺非常逼真！在蓋一些不同的籠子，養些自己喜歡的動物後，就要開始照顧遊客們的心情指數了。因為逛逛動物園之後，遊客們就會又渴又餓啦，這時候就蓋飲料及食物的攤子吧！最好再旁邊準備一些休息用的椅子，讓他們能一邊吃，一邊坐著休息一下



養動物是一門大學問

動物是這款遊戲裡的主角，所以不但動物的種類與動物的動作極為重要，養育動物也是一門大學問呢！小白豬一開始都會蓋一個大一點的籠子，然後一次養一雙，也就是一隻母的一隻公的，這樣牠們既不會寂寞，又能生育下一代（嗯～這部份很重要哩，不過每種動物的生育期不同喔～），看到牠們的小baby誕生，真的令人感動啊～但是麻煩的是不止這些，不是給牠們大籠子，然後吃得飽飽的就行了，有時候牠們心情會不爽，所以玩家就必須要想辦法讓他們開心，這時，就到動物資訊的視窗裡點一點專家的意見，他會告訴你要是那個地方出錯了，到底是食物不夠、環境太髒、草地不夠，還是另有其它問題。

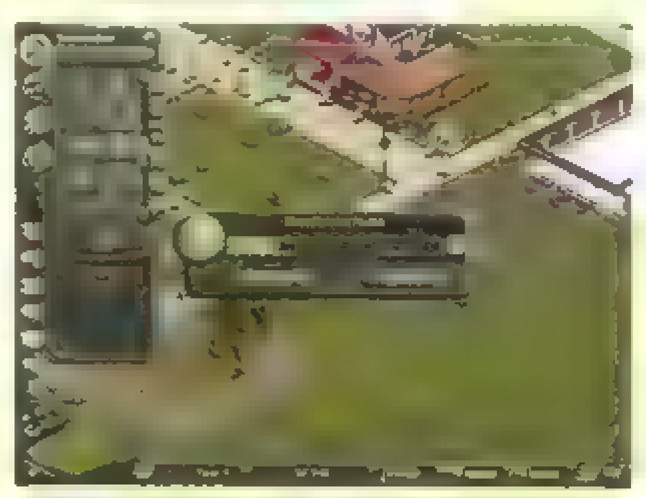


另外，「動物園大亨」的玩法很自由，沒有很多的限制，所以可隨玩家自己的喜好來調整動物的種類。像小白豬一開始一定會先選出三個種類，通常都是一種食肉性，像獅子或老虎；另外兩種則是可愛又溫馴的動物像長頸鹿、斑馬、猴子、或是企鵝，企鵝一直是筆者的最愛～這款遊戲很棒的一點，就是適合全家大小一起玩，既有教育功能，又有娛樂的功效。

經營手法也很重要

光是把動物園弄得美美的，確實會引起遊客的興趣，他們也會覺得你的動物園很漂亮，但是光這樣是不夠的。就算養再多的動物、種再多的花與樹木，沒有好的管理方式與經營手法也是不行的。記得可要請管理員和清潔員來維護動物園的一切，像是動物餓了要有人餵、牠們便便了要有人來清理、遊客們會亂丟垃圾、關動物的圍欄會舊，這些通通都要有人來整理，所以隨著設備的增多，你就要多請一些人來打掃，免得遊客嫌你的動物園髒；再者，不斷的增加設備與請人，總有一天會入不敷出，所以你可以適當的調整入門票的價格或是各項設施的費用來平衡收支，當然，有時候也會有善心的捐款讓你的財政更好過。

儘管這款遊戲在介面的設計，音樂音效的表現以及圖像的解析度上，有水準之上，但沒有如預期般表現優異，小白豬對於Tycoon這類的遊戲還是給予很高的評價，並寄以無限的厚望。這種策略經營類的遊戲，大都是適合各年齡層，全家大小一起玩，不過自從「夢幻遊樂園」受到許多台灣玩家喜愛之後，這類遊戲便一炮而紅。雖然經營層面從遊樂園、鐵路公司一直到動物園，不過其中有些遊戲的介面差異性不大，玩法也大同小異，彷彿創意好像到了一個瓶頸，有點可惜。不過，小白豬還是非常有信心，這類遊戲會繼續下去……





遊戲護照

GAME PASSPORT

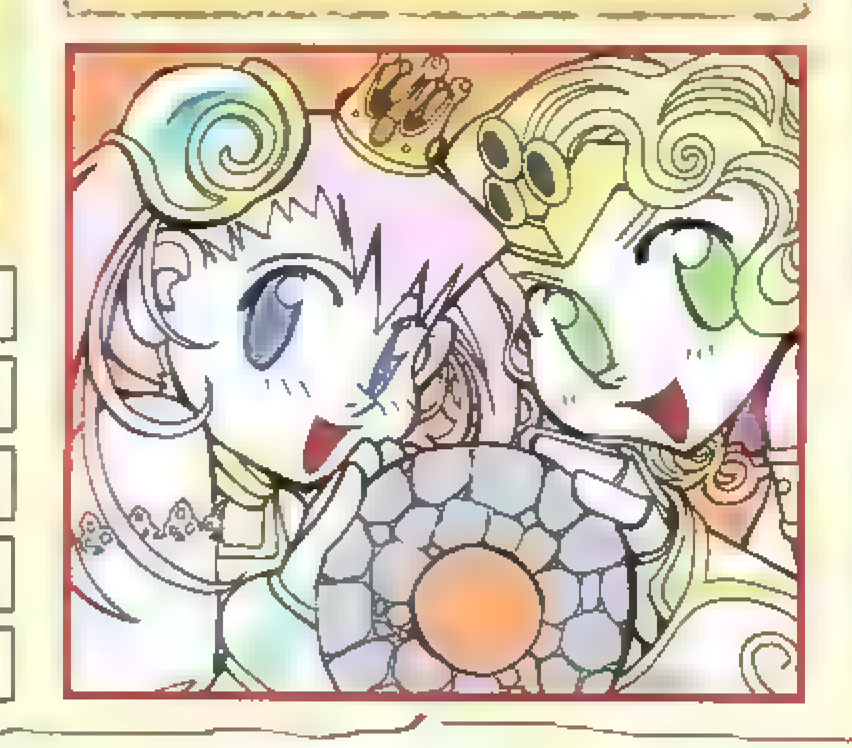


動物園大亨

設計公司　Blue Fang Games
發行公司　台灣微軟
遊戲類型　策略經營

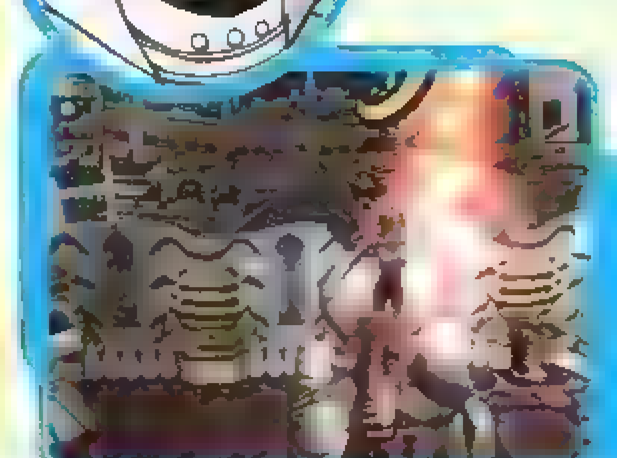
操作	操作方式非常的簡單方便，介面完全圖像式。
耐玩度	自由度非常的高，每次玩都可以有不同組合玩法。
劇情	嗯...基本上策略遊戲會有什麼劇情呢？不然自己編也行！
音效	音效有如原音收錄，但曲目稍嫌薄弱，有些單調就是了！
畫面	建築物、人物與動物的設計都非常的生動可愛

如果你喜歡發揮天馬行空的想像力，又想要滿足現實生活中無法滿足的控制慾的話，來玩這款遊戲是最適合不過了。





模擬星城



這款遊戲給人的感覺有點像以前的模擬醫院，或是模擬樂園系列作品的3D版，不過在格局上顯然小了很多。所以玩起來變化度不大，但遊戲中倒是有一些不錯的創意表現，對玩家來說，這遊戲的魅力是在於獨特的題材與創意，以及3D畫面所呈現出來的新鮮感與視覺感，咳咳，大體上來說只能算得上是小品遊戲吧！

模擬星城

打從看到這遊戲廣告以來，筆者就一直對這款遊戲有著一探究竟的興趣，「模擬星城」，說真的，這個題材蠻不錯的說，腦海裡浮現著鋼彈的太空殖民地，心裡想著這遊戲不知道要如何去模擬出太空中的城市感覺。

結果，拿到遊戲後才發現這個遊戲跟筆者想像的有那麼一點差距。首先，這遊戲在經營方面其實有點像是太空遊戲場，你必需在太空站中蓋各種休閒設施來招待那些來來往往的各式太空生物，讓他們得到「身心」的滿足後，他們就會滿意的付費離去，在賺了足夠資金後，再擴張你的地盤，蓋更多的遊樂設施來賺更多的錢。

似曾相似？嘿嘿，沒錯，這種玩法其實就類似「模擬樂園」「模擬醫院」這類的經營遊戲，只不過是把背景換成太空站，把人物換成外星人而已。不過遊戲中最大的特色便是以3D畫面呈現，加上各式奇形怪狀的外星人呵呵，可說是給人相當大的新鮮感與娛樂性。



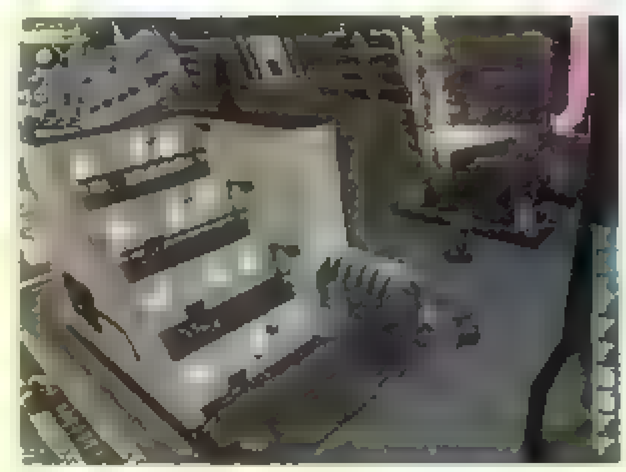
3D畫面

遊戲最大的特色便是畫面是以即時3D運算的方式表現，在加速卡的輔助下，表現還算不錯。你可以看到各種有趣可愛的外星人穿梭在您的太空站裡面，（而且保證五花八門，讓您會心一笑）。此外，各種娛樂休閒器具的表現也相當細緻，比方說那個看起來很像吸血鬼在躺的睡眠機，你會看到外星人走到原本橫躺的機器前，機器會慢慢直立起來打開蓋子，然後外星人走入後，機器再慢慢的橫躺下去，說真的，筆者每次看到這裡時都有種慾望想對機器下達搖一搖的指令，因為那外型看起來真的有點像泡沫紅茶店在用的搖杯機。

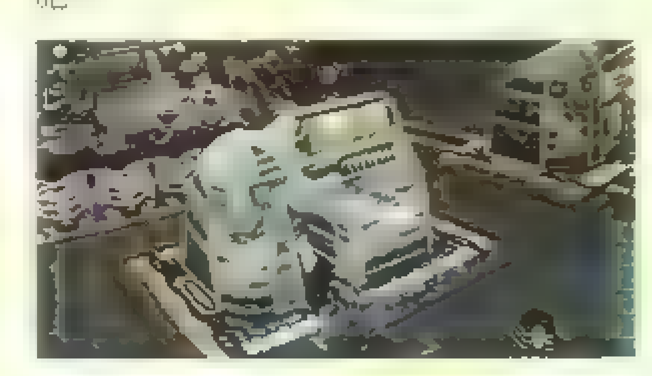


此外，遊戲中提供了另外一個蠻有趣的東西，那就是所謂的生態艙。你可以在這裡建設出一片綠油油的自然景物，那種感覺有點像太空水族箱，不僅可以自己創造山丘或是水澤，還可以自由移動調整裡面每一寸的地表，呵呵，這點倒是表現的相當有趣，可以說是遊戲中最大的一個創意了。





不過有一點比較可惜的是，遊戲中給玩家的使用空間是一個封閉的大太空艙，講得白一點，就是一個長方形的大鐵箱，裡面除了幾塊鐵板跟一面代表擁有者領域的旗子外，就空無一物了（真的是有點簡陋了點！）。不要說筆者原先期待的華麗太空站，連一些最基本的如登機站等等的裝飾物都沒有，筆者原先還期待能看到太空船說，你只要建一個傳送口，外星人就會源源不斷的從這裡進出你的「大鐵箱」了，等鐵箱裡的地板被蓋滿了，你就打開牆壁的大門，搶下旁邊的大鐵箱繼續搭蓋你的遊戲休閒設施。



遊戲向上委員會
模擬星城



遊戲規則

遊戲中最主要規則便是要討好那些來你「鐵箱」裡消費的外星人，除了搭蓋各式休閒設施外，[illegible]還可以研發提升每種設施的功能跟效能。當然，每種設施都是需要能源電力以及維修人員甚至操作人員，你可以直接聘僱那些來消費的外星人，依照他們的專長給予工作（肉多的做勞力，頭大的做研發，有帶傢伙的負責戰鬥）

戰鬥？沒錯，除了建設經營方面外，遊戲中還加入了戰鬥機制。你可以雇用一些有戰鬥天分的外星人，來攻擊隔壁領域或是防禦自己領域，不過他們都[illegible]自動戰鬥[illegible]，[illegible]什麼戰略性質。領域間的大門一打開，雙方人馬就幹了起來，誰的人多肉多就是贏者，輸的人就乖乖讓出這個領域，讓對方去經營。



由於受限於場地格式，使得遊戲中變化不大。比方說因為場地不大，所以也蓋不出什麼華麗的設施（如大[illegible]），[illegible]都是差不多大[illegible]，等能蓋的都蓋完後，很容易就會覺得沒什麼玩下去的動力（不過那個生態艙倒是可以玩上一陣）。雖然有戰鬥，不過也都是自動的，單純比人數比火力，沒有什麼戰略與動作性。



說明書

說真的，筆者剛拿到遊戲說明書時就被嚇了一跳，怎麼那麼薄呢？要[illegible]一本厚厚的說明，那這遊戲的深度也着時可想而知了

翻了一翻說明書，果然，除了基本的操作跟畫面解說外，就只剩下幾段提示了，不論是人物基本介紹或是建築物基本介紹都沒有。真是的，這遊戲好歹是個經營遊戲吧！跟玩家解說一下蓋哪些東西會有哪些作用，或是哪些客人需要什麼服務等，應該不會是很過份的要求吧！沒錯，或許遊戲中已經有中文線上解說了，但是把這些解說弄出來放到說明書上面不也是[illegible]件舉手之勞嗎？

連線機能

遊戲中倒是提供了相當豐富的連線機能，玩家可以很容易的透過網際網路或是區域網路來與其與其他玩家連線對戰，而比賽方式也提供不少，比方說比能源多寡、比領地多寡、比分數等。

不過正如前面所說的，由於遊戲中的規則變化不大，使得連線的刺激度不夠，雙方通常都是埋頭建設，等人夠多了，再打開雙方相連的大門大戰一場，戰鬥都是全自動的，玩家只要看就可以了



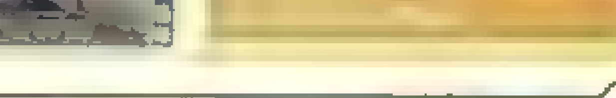
遊戲護照

GAME PASSPORT



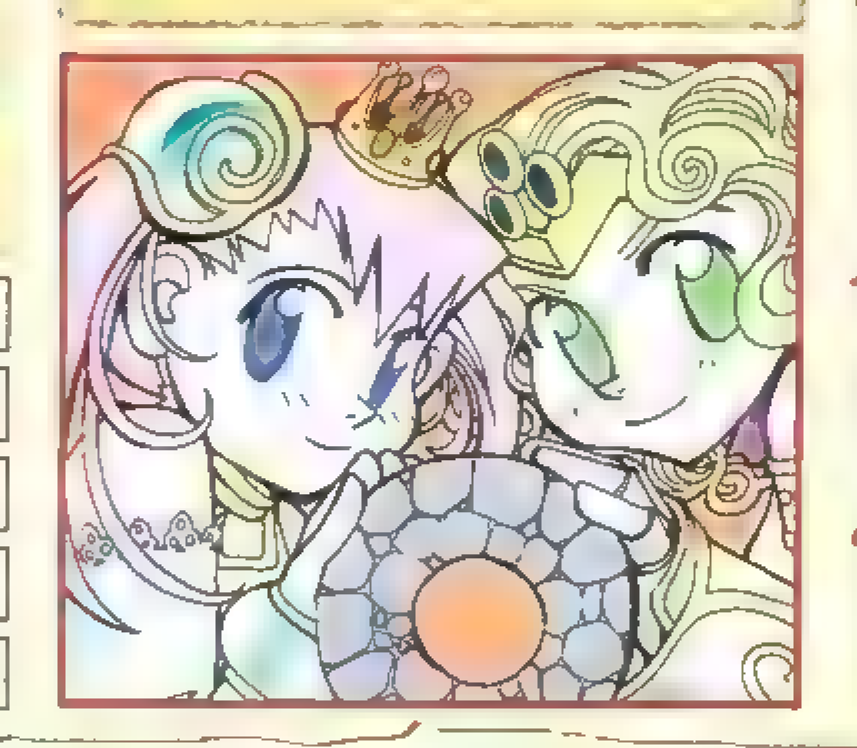
模擬星城

設計公司　EIDOS
發行公司　第三波
遊戲類型　經營模擬



操作	感覺不太適應，每次都要花時間在[illegible]調整鏡頭
耐玩度	內容稍嫌單調，蠻容易就玩膩了，建設的變化不大
劇情	這種模擬遊戲似乎不太需要劇情，所以就不要去在意了
音效	沒有什麼魄力的音效表現，可說在水平之下
畫面	水平之上，比普通還要好一點，有很多創意的點子與技術

可以說是一款蠻有創意的中小品遊戲，畫面相當逗趣可愛，只可惜遊戲的深度不夠，在進行的過程中有點單調





請選擇最近2個月左右出版的遊戲，字數大約控制在300-500字之間，附上一張圖檔，不要貼在文章裡面喔！寄到serena@swm.com.tw這個信箱就可以了，別忘了要寫上自己的姓名、地址、電話喔！



幽城幻劍錄

●金幣：20G　●經驗值：20P　●戰士：路　人

會被這款遊戲給吸引是因為它的包裝，再加上朋友的推薦，所以我便帶著好奇心進入了遊戲中！要構成一個好遊戲是需要很多因素的！以角色扮演遊戲為例，人物的設定功力、劇情精彩的程度、令人激賞的聲光表現，以及讓人可以隨時跟著劇情的高低起伏而融入其中的音樂，在幽城幻劍錄中都做到了！可是它的好並不只於此，因為以上的只是一個好遊戲的"基本要件"！

我現在要說的，是它更加難得的表現！首先是採取敵我同時攻擊的戰鬥方式，這一點就真的讓許多玩膩了各種角色扮演的老玩家們大開眼界了！是呀，若真的打起來的話，怎麼會一定要一邊先出招然後另一邊才又回擊呢？再來就是另一個角色扮演遊戲必出現的"寶箱"了！仔細想想為何到了某一條街或在某一段路剛好會有沒人開的寶箱呢？這不合理吧？路不拾遺的人這世上並沒那麼多吧！而在這款遊戲裡將不會再出現這種不合理的事！



我並不是說這款遊戲沒有寶箱系統喔，只是它讓這個系統合理化了！遊戲本身需要解謎的部分也不少，我個人覺得已經能夠滿足所有喜歡推理的玩家！幽城幻劍錄已經具備了一款好的角色扮演遊戲所應該有的條件，再加上一些讓人覺得更合理化的設定，這樣的遊戲你還能不心動嗎？



三國群雄傳－臥龍與鳳雛

●金幣：20G　●經驗值：20P　●戰士：御筆丹青　悅藍芳

三國志八讓許多三國迷滿足他們的慾望，不過三國志裡人物的由來大家是否玩過？本人今天為喜愛角色扮演遊戲的玩家或三國志迷推薦三國群雄傳-臥龍與鳳雛這款，Good Game！

遊戲開頭的動畫絕不遜色笑傲江湖２，美工方面：場景、人物、武功招式都非常用心也精美細膩，尤其孔明的法術「八陣圖」及鳳雛的「鳳舞九天」都把遊戲發揮到淋漓盡致，雖然說那是最後決戰才出現的，不過剛開始玩時法術要配合天氣變化來施展才行，這樣威力才能達到最大的效果，這可說是遊戲的最大特色及優點。

從諸葛亮的故鄉－襄陽城出發，一路上要尋找四件臥龍裝備為任務，挑戰了守護臥龍裝備的水、火、風、雷四神將及真龍教司馬懿和司馬真龍一行好惡份子與其他不自量力的壞人，其中司馬真龍一行人是遊戲最難解決的角色，不過在遊戲中可以找傲龍小組的三國委員會成員換取特殊道具（這好像是某個遊戲的內容喔！），來強化我軍的裝備，經驗丹及重要隱藏人物呂布，可是遊戲快結束時，呂布就離去了，還好還有二位強將趙雲與黃月英來幫我打天下，最後我花了十多天就全破關了，因為遊戲內容、關數太過簡單，一下子就玩完了，SO我想這就是本遊戲的一大缺點吧！

OK．介紹完了這款臥龍與鳳雛的三國歷史人物為背景的遊戲，你是否有一股新鮮感呢？那就心動不如馬上行動吧！





下面是我送給本遊戲的詩句～

水火風雷守臥龍
揭計除惡司馬終
天降勝龍八陣圖
凌駕鳳舞九天翔



楚留香新傳

●金幣：10G ●經驗值：10P ●戰士：黑魔術師



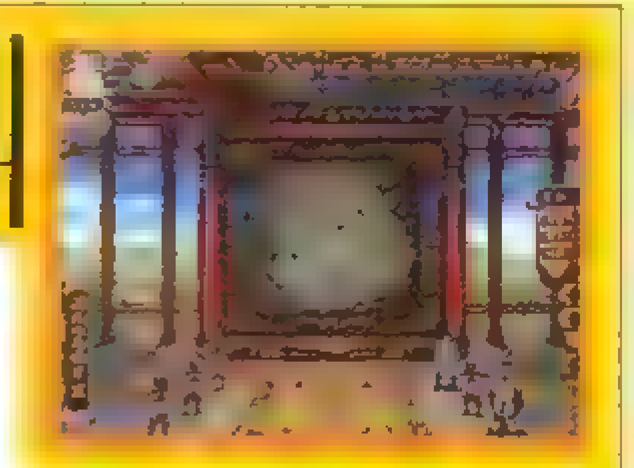
「嗯~楚留香新傳嘛，看起來還不錯，不比新絕代雙驕2差，玩玩看！」當時和同學到電腦門市時，心裡就有這種想法，於是毫不猶豫的就把這款遊戲買回家！回到家中，第一件事就是把電腦打開，安裝完之後，終於可以開始玩。雖然遊戲方式很像新絕代雙驕2，但是宇峻也有增加一個新的特色，那就是烹飪模式，這個程式也很有趣，可以弄出許多吃的，所以就有待玩家來發掘囉！

另外，宇峻也沒有把原先的地圖跳躍系統排除，整體來說比新絕代雙驕2差，另外，敵人、頭目、物品和絕招有了嶄新的變化，沒有承繼前作，而且說到絕招也有一個新的變化，那就是每個角色都可以用已學過的絕招，來領悟出新的絕招耶（例如:八方1技）！聽起來很有意思吧！沒錯，所以我建議大家可以去買來玩玩看，絕對會很好玩的喔！真的~~絕不騙你喔~~~！



三國志八

● 金幣：10G ● 經驗值：10P ● 戰士：文 仔



常久以來我一直都是三國志系列的忠實遊戲迷，當然三國志八我也是有買的。一想到第八代是融合前幾代的優點，並加入了大量的角色扮演要素再加以改良的遊戲，就讓我興奮到不行。好不容易等到它終於出版之後，果然沒有讓我失望，在這一代裡不但背景、人物、音效和動畫，都做得相當不錯，而且這還不算什麼，在三國志八裡最重要的是竟然可以在遊戲中結交義兄弟和娶妻(不知道下次出三國志九時會不會出現收養義子的功能，嗯‥‥好像不太可能的樣子，哈哈‥‥)。它們這樣的轉變使整個三國志八多了許多交友的樂趣，大大改變以前三國志的做法，玩起來有種新鮮感，而且越玩越發現有許多特色。

在八代裡，練戰法時還可以提升熟練度，來增加其成功率，雖然不怎麼好練，但只要努力點，總有一天也是會成功了，在八代裡我最欣賞的地方就是在戰鬥時，它是把整個野戰和城戰連合在一起，完全突破了以往的做法，這讓玩家有種真的進入三國志的感覺。沒想到KOEI公司為玩家想得真周到，做得越來越有特色。總之這款遊戲非常好玩，不玩是你的損失。



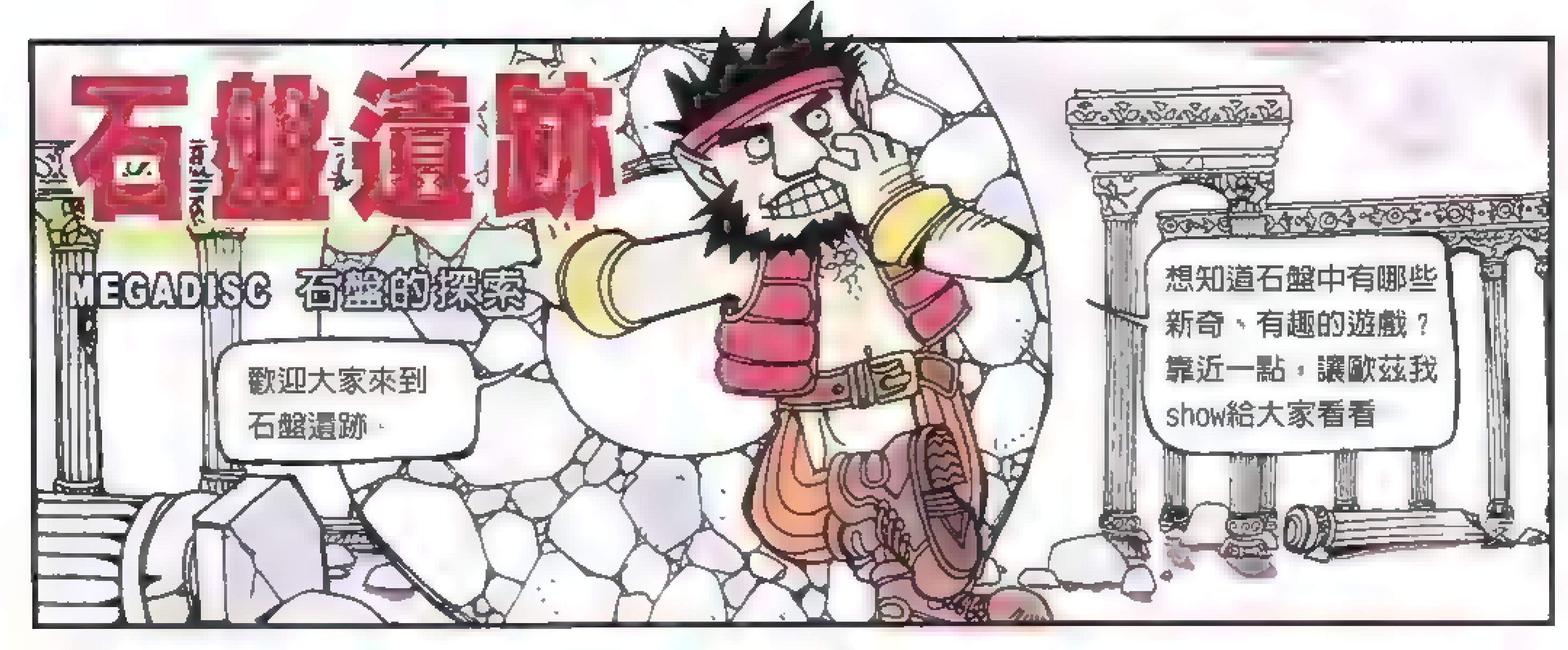
模擬市民資料片 非常男女

● 金幣：20G ● 經驗值：20P ● 戰士：RAY



出版模擬市民的Maxis，繼出過「美麗人生」、「歡樂派對」兩款資料片後，因有感遊戲內的男女情感部分描繪不足，便祭出了最新的資料片「非常男女」，身為忠實玩家的我，自然趕快買了下來，進行此遊戲時，當然以追求俏麗的女主角為第一要務，首先把愛的小窩佈置一番，最棒的是，我把浴室原封不動地搬到客廳，哈哈！真是「見解獨到」啊！更在屋子四周蓋了座花園，命名為「秘密幽會的天堂」。

差不多完工後，釣一個馬子是主要要務，撒下了大把銀子買了最「火」的衣服，連去海邊的泳衣、香水等都搞定（以上皆為Double，為的只是奪取她的芳心~）。舉凡去公園的浪漫散步、去shopping（看著另一半畫裝時，心中真的有些疼呢！）、去海邊玩玩水啊（看她惹火的身材真是越看越愛不釋手，也算是補償對現實的不滿吧！），而各具特色的音樂也令人有身歷其境的感覺，然且此遊戲行進，並無一定的方式，隨你高興的內容、白變的劇情，因而有感於國產遊戲內涵的缺乏，不過仍建議對未來充滿幻想的玩家可以試試，也算是個人生的預習吧！

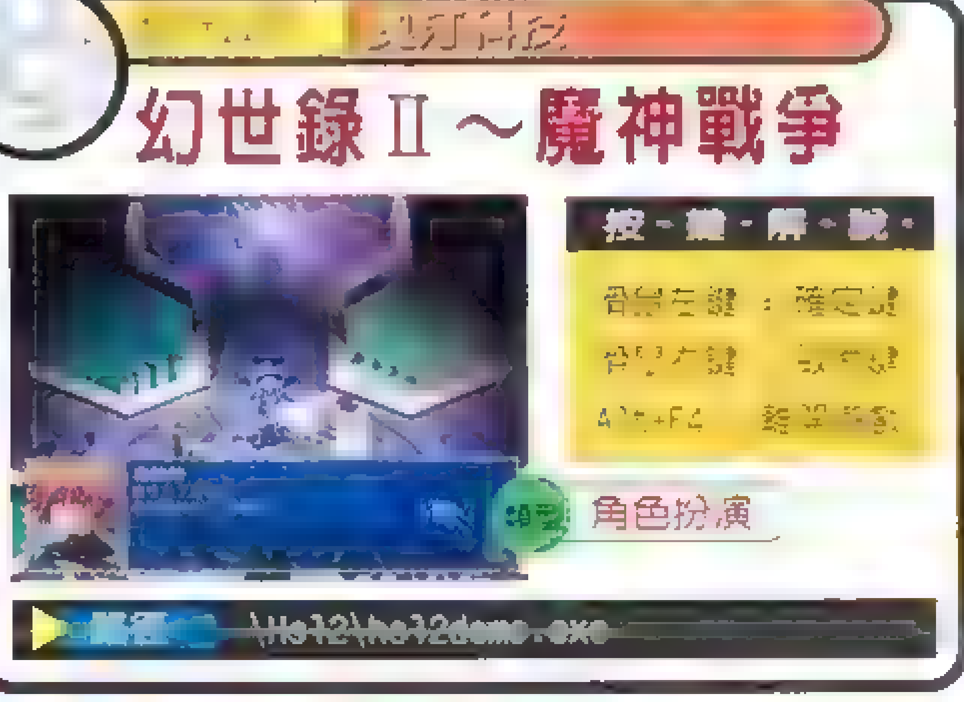


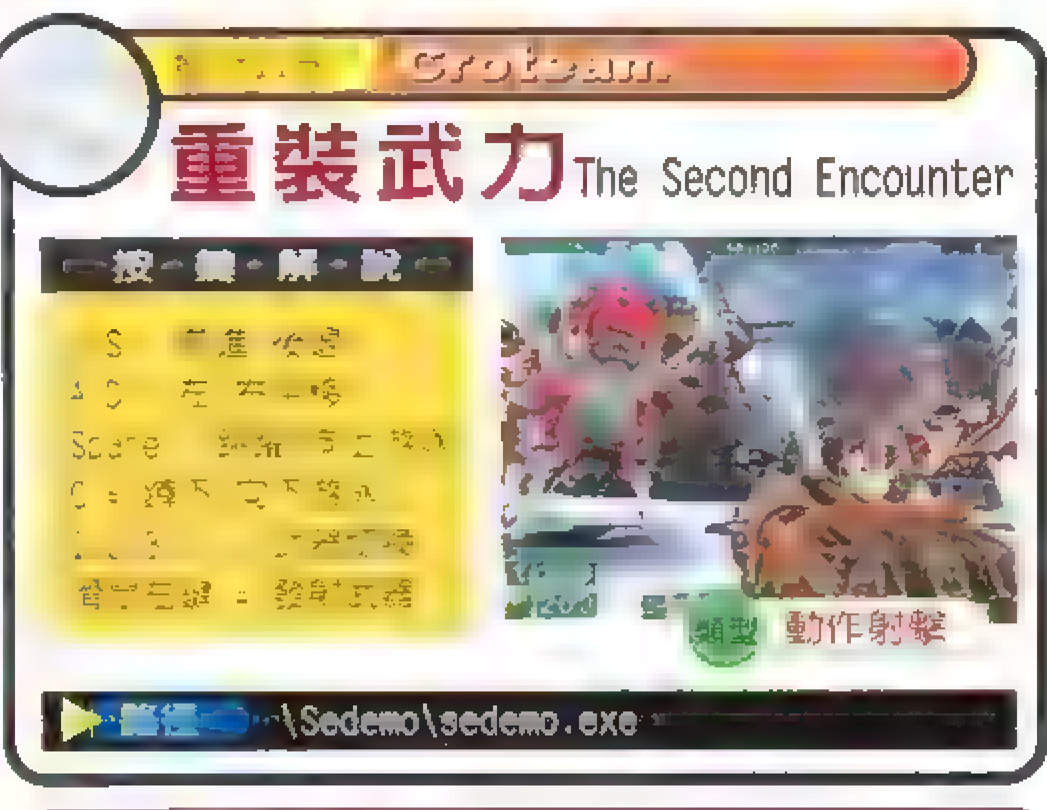
石盤遺跡

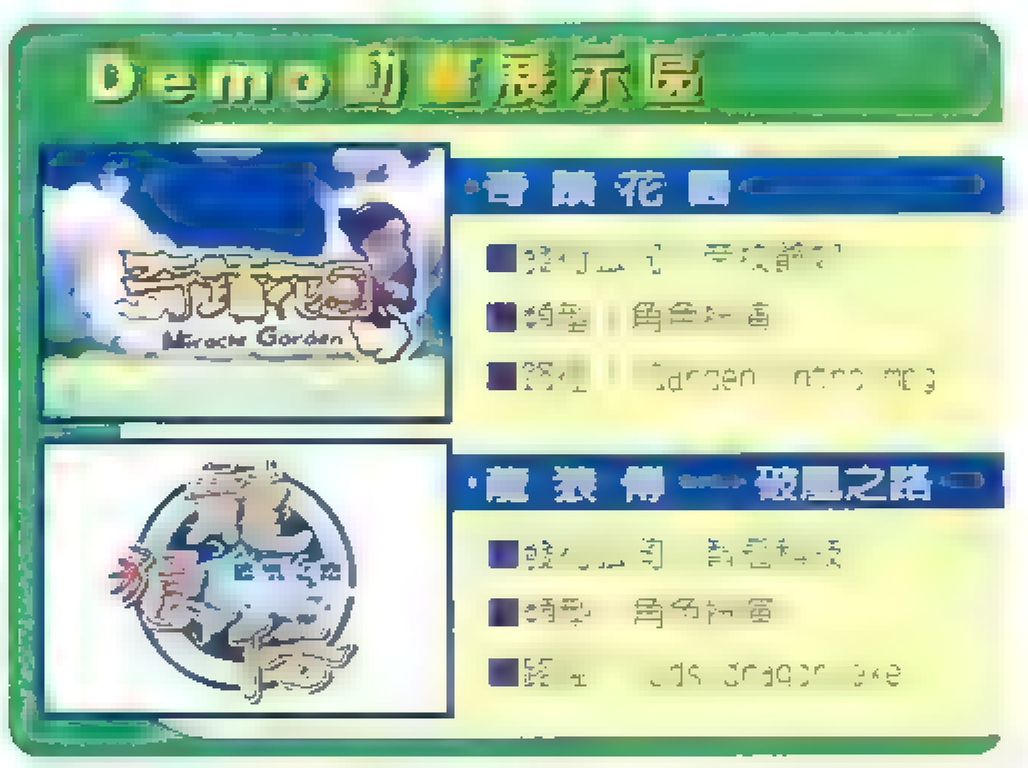
附錄石盤的詳細說明











■ Share共享軟體

聖女之歌桌布 —風雷時代提供

幻世錄II～魔神戰爭桌布 —奧汀科技提供

狗ㄎㄣˇㄋㄧˊ娃娃、邊境之地桌布 —大點科技提供

■ Patch修正大師

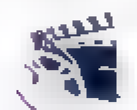
神月紀事更新檔 2002 01/02) —帝技爺如提供

文明帝國3更新檔v1 16f

大敵當前更新檔v1 4

赤色戰線更新檔V1 20

輔助工具



媒體播放工具(支援 .dat .mov .mpg 檔案格式) 若你無法觀看遊戲展示，應是少裝了這類的播放工具，試試下述的軟體。

mpfull.exe —Windows Media Players V6.4.07 中文版(繁體) for Win95/98

wmp71tw.exe —windows Media Players V7.1 中文版(繁體) for Win98/2000

wmp71en.exe —windows Media Players V7.1 英文版 for Win98/2000

QuickTimeInstaller.exe —Quick Time V5.0.2



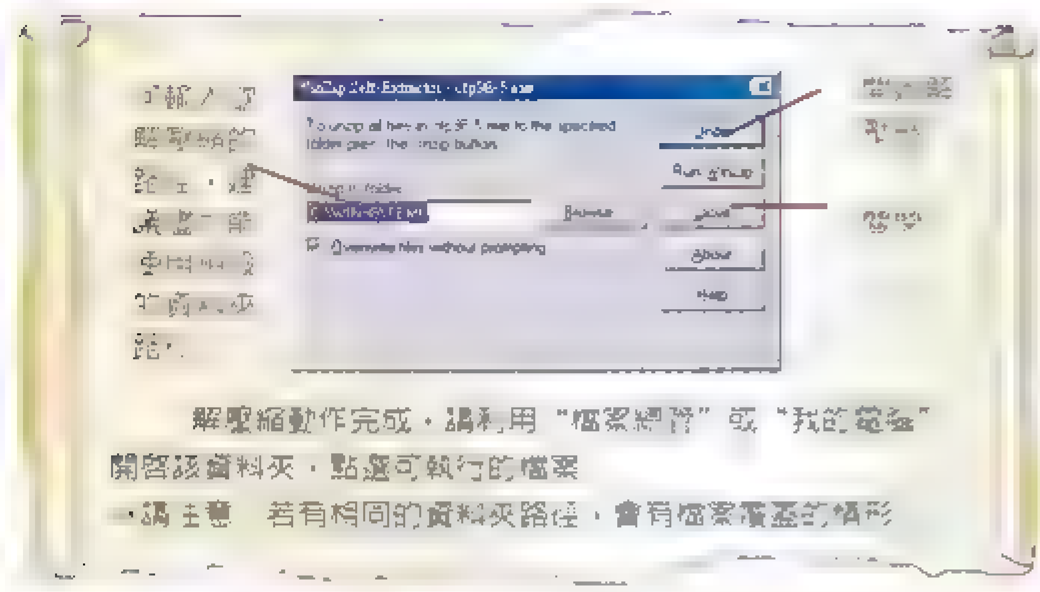
DirectX Driver win95 98的遊戲大多需要它才能執行

dx81eng.exe —Directx V8.1 英文版

dx81cht.exe —Directx V8.1 中文版(繁體

dx81chs.exe —Directx V8.1 中文版(簡體)







Small Rockets

Red Ace Squadron

按・鍵・解・說

Shift 右 加速
Ctrl 右 = 減速
滑鼠左鍵 發射子彈
滑鼠右鍵 投擲炸彈

類型 飛行射擊

路徑 \Srdemo\srdemo.exe



Dreams Interactive

SpaceHaste 2001

按・鍵・解・說

↑ ↓ 加 減速
← → 左 右轉
Ctrl Turbo 渦輪
發現
F1 F2 視角切換
Esc 暫停遊戲

類型 賽車

路徑 \Space\space.exe



Arush Entertainment

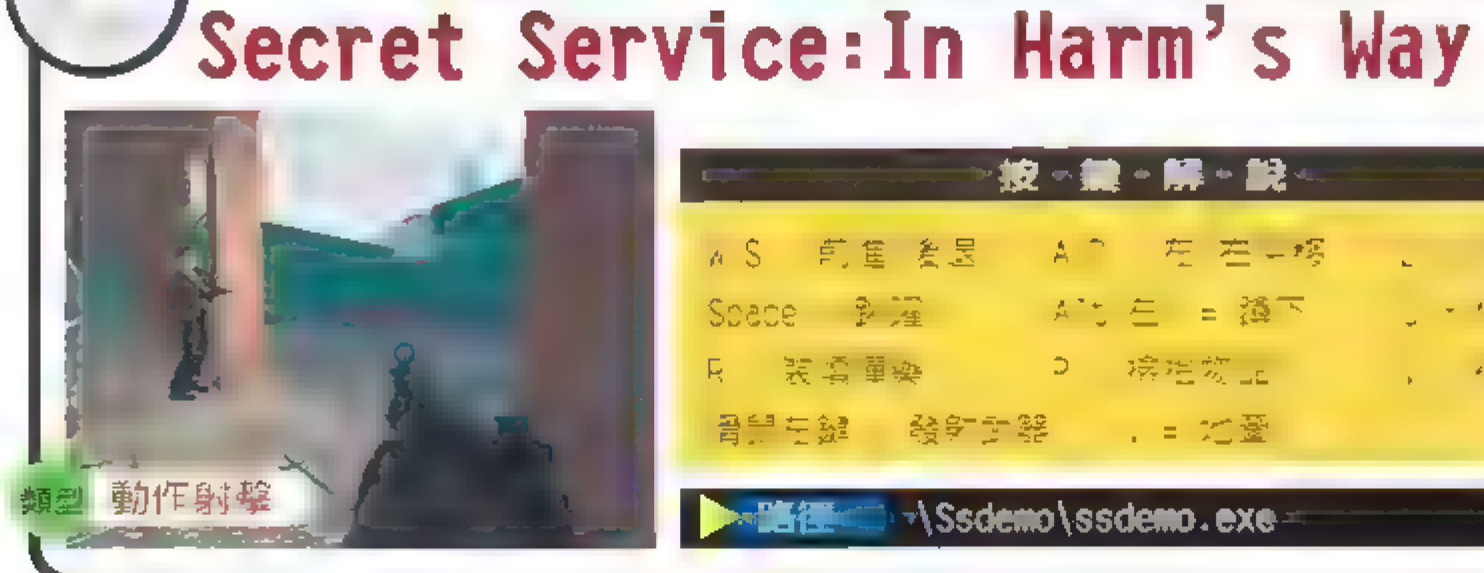
Hunting Unlimited

路徑 \Hu\hu_v11w.exe

類型 動作射擊

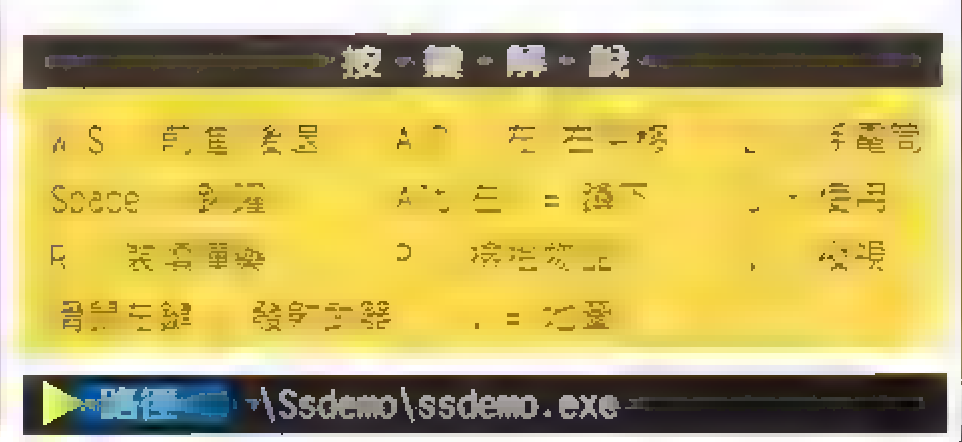
按・鍵・解・說

W S 前進 後退
A D 左 右平移
Shift 左 跑
C 跳躍 起立
Z 蹲下
Space 舉起 放下武器
R 裝填彈藥
滑鼠左鍵 發射武器
F3 撿拾物品
視角遠近
1.2.3 物品
Esc 選單



Activision Value

Secret Service:In Harm's Way



按・鍵・解・說

W S 前進 後退 A D 左 右平移 L 手電筒
Space 跳躍 Alt 左 = 蹲下 信号
R 裝填彈藥 O 撿拾物品 發現
滑鼠左鍵 發射武器 . = 地圖

類型 動作射擊

路徑 \Ssdemo\ssdemo.exe



住宿明細

「歡迎來到漫遊者旅店，本店提供典雅的住宿環境以及精緻的餐點，包您有賓至如歸的感覺。本店的住宿完全不花您一毛錢，不過交換條件就是得提供一則故事來代替住宿費用，歡迎多加利用」

只要是線上遊戲，它會像天堂、金庸這樣的大型多人網路遊戲，或是像CS和語言對戰類的連線遊戲，都可以在此投稿。字數目前限定四種：一、450~500字左右，圖4張以上、二、字數800~900之間，圖9張以上、三、字數1200左右，圖15張左右、四、字數1600左右，圖20張左右。撰稿內容不限主題，內容盡量以有趣為主，歡迎踴躍投稿，刊出後將會寄出稿費或是S幣。來稿請寄至editor@swm.com.tw即可。

圖片請加註圖片說明，在文章的最後另外加上即可。文字檔中請註明遊戲名稱、所在伺服器、ID、職業等基本資料，視遊戲的不同而略有改變

無盡的任務 EverQuest

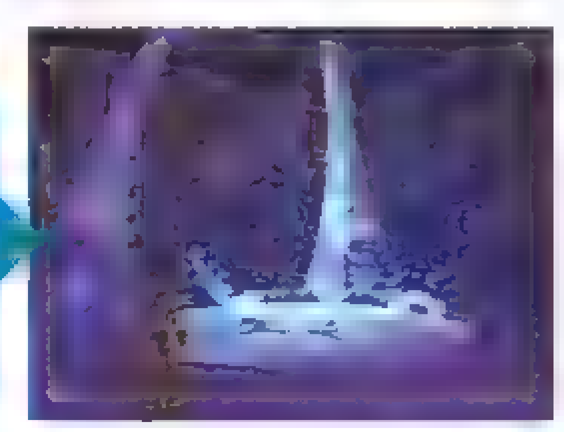
忙碌的週末夜・洗劫霧之都・直取巨人城

Fenin Ro ›Isra› Magician

漫遊者

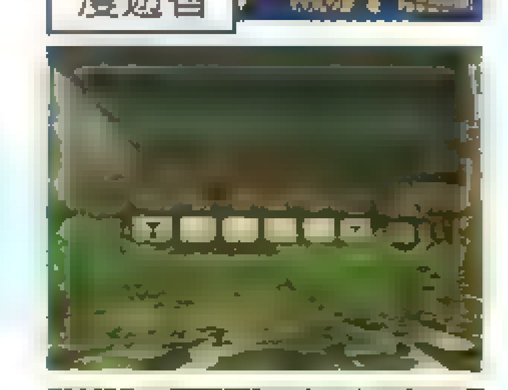
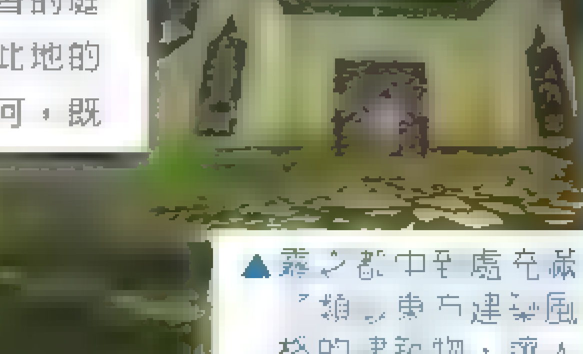
充滿東方味道的霧之都

那天夜裡的公會頻道顯得熱鬧非常，幾經詢問後才得知，原來是大夥兒都已經準備妥當，打算前往庫納克大陸上的霧之都探險，將這個藏有珍奇異寶的亡靈之都好好地洗劫一空。當然，二話不說，我便遠從月之世界露卡琳快速的傳送下來，參加這次的活動。



從露卡琳傳送到



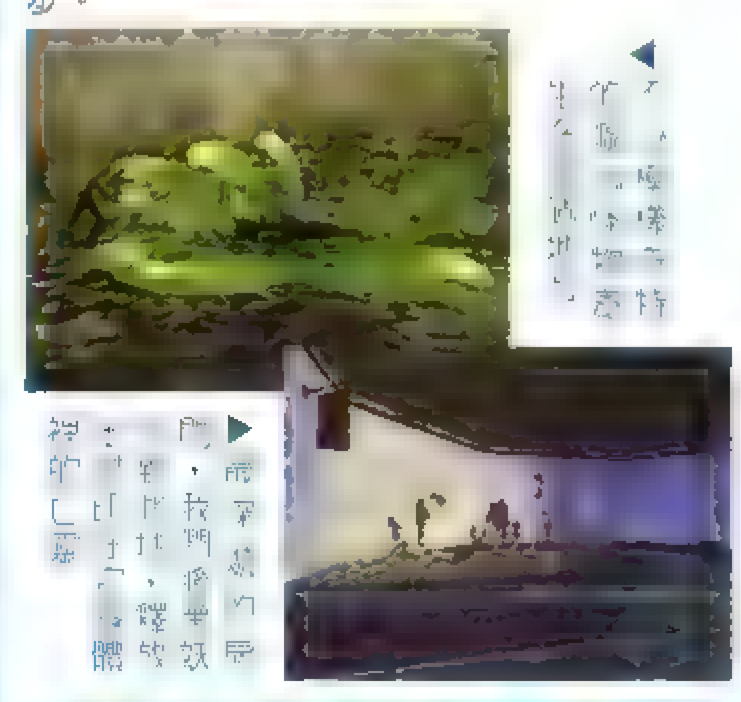
霧之都真不愧是著名的觀光景點之一，充滿東方神秘風味的建築物，古色古香的庭園造景，我們不得不說，以往居住在此地的居民們，眼光真是不錯，但是無論如何，既然這些人都已作古，我們也不要讓他們身上的寶物給浪費了，隊伍很快的掃蕩入口處數量較多的敵人，正式往霧之都的深處挺進。



▲霧之都中到處充滿了濃濃東方建築風格的建築物，讓人感到份外親切

陰魂不散的黑妖

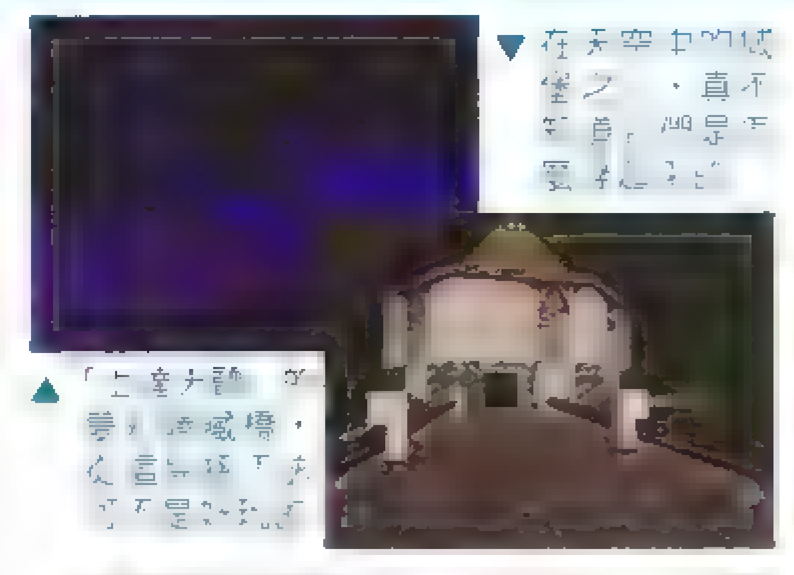
由於外圍怪物的等級普遍較低，因此一行人的行動並沒有受到太多的阻礙，「安息吧，游走的死靈們」，我彷彿聽見跟隨在後的牧師們，一邊憐憫地淨化早已經失去了形體，卻又被我們打擾到不得安寧的亡靈。

在一處長廊的地方我們稍作休息，施法者們補充法力，牧師及其他祭司系職業的隊友們便趕緊回復戰士們的生命力，因為緊接著我們將要挑戰屋內的黑妖（Black Reaver），這些怪物的皮厚血多，而且幾乎對一切的魔法攻擊免疫。不一會兒，大夥再一次元氣十足的上路，我們的盜賊迅速地開啟了長年封鎖的房門（真是專業），一群人便以入侵者的姿態一湧而上，即使頑強如黑妖，也在衆人的合力下俯首稱臣。正當大家打算開始慶祝一番時，黑妖的屍體內居然釋放出封印的鬼魂，而且是個王級的角色，這又是一場苦戰，似乎將每個人帶到了精疲力竭的地步，最後才把這個難纏的角色給終結了。這幾場戰鬥下來，我們得到了幾個職業史詩任務所需要的部分，以及德魯依教徒及巫醫的部分。尤其是公會裡等級六十的巫醫終於離Epic只有一步之遙，大家期待著有朝一日，一起上恐懼異界幫他完成那最後一步。



懸浮的空中城堡

在霧之都的歷險接近最末的緊張尾聲，我們在假門的右側發現了隱藏的密道：一個「上達天聽」的隱形橋樑，到達了聚集的目的地後，衆人才驚訝地發現，這些建築物可是懸浮在天空的！就在每個人聚精會神地注意四周時，指揮官一聲令下，隊伍朝霧之都的最頂端前進，我們再一次的打倒了來襲的黑妖，而這次從屍體裡釋放出來的鬼魂看起來並沒有那麼兇惡，它甚至等到咱們的巫醫將任務物品交給它之後才正式發飆。



▼在天空中的城堡之[illegible]，真不[illegible]

▲「上達天聽」[illegible]

雖然感到有點抱歉，可是鬼魂身上的寶物真是太誘人了，我們很無奈的讓它再死一次，順利得到它的寶物，同時，在霧之都的旅程正式告一段落。整個「侵略」的行動並沒有花去太多的時間，於是公會決定轉移陣地，前往冰天雪地的薇瑞絲大陸，我們的目標是在雪境中巍然而立的巨人城--Kael Drakkal。

力大無窮的巨人族

除了少數幾個去休息的夥伴以外，絕大部分的公會成員還是參加了這一次的活動，我們的目的是打劫一些財寶，更重要的是累積對龍族的聲望值，方式當然就是宰殺這些怪力無窮的雪地巨人們。

一切都準備完成後，我們重新分配了一次隊伍的構成，讓每個人可以更有效率地發揮職業的特性，下一步就是由武鬥家來引誘那些笨頭笨腦的巨人們，進入我們精心安排的死亡陷阱裡。巨人的警戒範圍比起大部份的怪物要來得大一些，所以時常需要利用武鬥家的假死技能來將他們確實的分開，再逐一擊破。

整個前進的步調被掌握得相當不錯，我們陸續打倒了不少有帶著寶物的巨人，甚至還得到了巫師史詩任務的一部分。但由於路途長遠，當到達了巨人城的鬥技場附近（也就是一般的集合點）時，已經是台灣時間凌晨四點多了，筆者和一些公會朋友們的體力漸感吃不消，整個活動的速度開始放慢了下來，每個巨人越看越高大，法術書上的文字也模糊了起來。

「啊！」耳邊傳來一陣刺耳的尖嘯，終於有犧牲者開始出現，看看腳邊平躺著夥伴的屍體，所有人暫時拋下了疲憊，一股作氣將劍尖、魔棒憤怒的指向那些得意忘形的巨人，我們最後撂倒了幾個守衛，可惜卻被趕來的巨人頭子給收拾了。在心有未甘的情況下，大家拖著疲軟的身軀離開了這個悔恨之地，並揚言下次一定還會再來此地，向那些殺人不眨眼的巨人們討回公道。

▶[illegible]



魔力寶貝

第一次聖誕任務「大揭發」

獅子・殺寵喵媽 -30級料理學徒



●發生事件時間：	2001年12月24日凌晨00：00～12月26日凌晨00　00
●發生關係人：	SA TEAM-阿緹米斯、生命風暴、元氣、小雪、鐵兒、天堂死神、我愛你、礦王(其中兩人分飾兩個角色，誰是什麼角色，已經不復記憶了…)
●發生條件：	10人為一組，5人一小隊，每組共2小隊。12月24日凌晨00：00開放「聖誕任務伺服器」開始比賽，12月26日凌晨00：00比賽結束，共計48個小時。

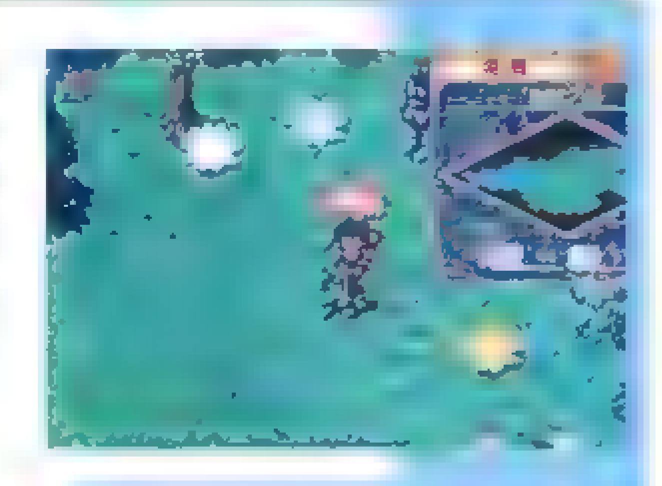
不可能的任務一





感覺這個任務似乎是以礦工為主^_^？於是一開始大家都跑去學技能，不過不要忘了，大家一開始都只有一級，而礦工是要到聖拉魯卡村去就職的，所以一出城所有隊員就先沿路練功，再由等級較高一點的隊友保護礦工們到定點就職之後，繼續趕緊前往採集地點去。

往聖村路上的險惡，對於一級的角色而言，可不是那麼好通過的，兩隊人馬各自拼命狂練狂升。用挖掘一級挖到銅20條、挖掘二級挖到鐵20條，伐木一級採到印度輕木一組、蘋果薄荷一組，伐木二級採到櫻木一組、檸檬草一組，最後剩下獵人的狩獵一級採到雞蛋一組，和狩獵二級採到青椒一組。再來是打倒27級金雄，金雄是在牛鬼的洞穴裡面出現在地圖上的一隻奇怪不林，跟牠講話，就會進入戰鬥畫面。打倒金雄後帶著其他物品向GM報告，前進第二任務。



▲打倒金雄後就被傳送至海賊之家



▲找GM確認任務成功後接下一個任務

不可能的任務二

蒐集2頂安全帽

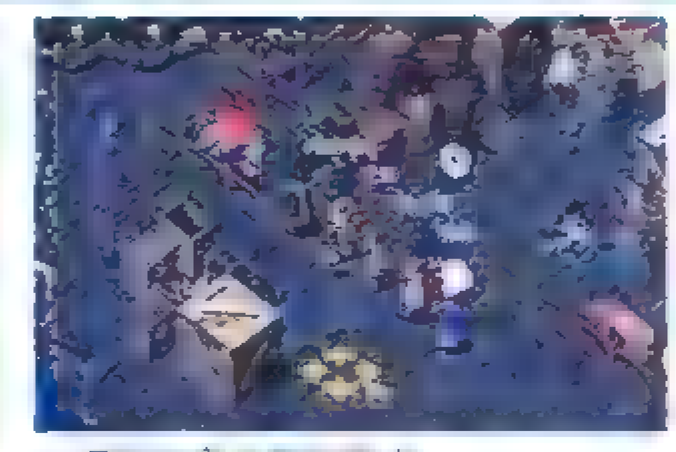
安全帽想當然爾，就是要讓礦工安安全全的在礦坑挖礦。當過礦工的一定會來闖這一關吧！只是這個任務需要玩家們來來回回的奔走，並且途中還要挖掘數樣物品，讓NPC鑑定後才能獲得下一指令物品，最後獲得數種獎勵中有一樣就是一頂安全帽。為了要兩頂帽子過關，當然是再重複一次囉！輕輕鬆鬆給它拿到腦袋後，高高興興的去跟GM報告囉！

▶這就是這關任務所需的物品—安全帽



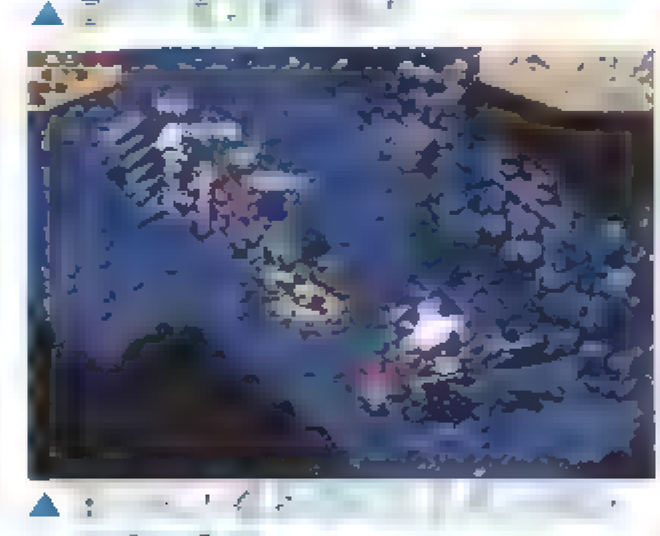
不可能的任務三

先打完鬼犬後就可以進去打牛鬼。牛鬼是30級有著大牛角的壯碩怪物，後面跟著鬼鬼祟祟的石雄也有27級，大家收起寵，一回攻二回防，最好是有一個傳教士可以補血或是多帶幾瓶藥水，進去打消耗戰。一開始大家都只有10級進去碰碰運氣，結果不是被打飛，就是玩趴趴樂，還是乖乖出去再練個七八級才再來吧！良久，2個19級帶著其他只有17或18級的隊友再勇闖一次，在4次革命後終於成功打倒牛鬼，呵呵呵，興奮之情不可言喻啊！





▲ 合擊的威力，牛鬼不死亡難





▲ 耶～終於打贏牛鬼了

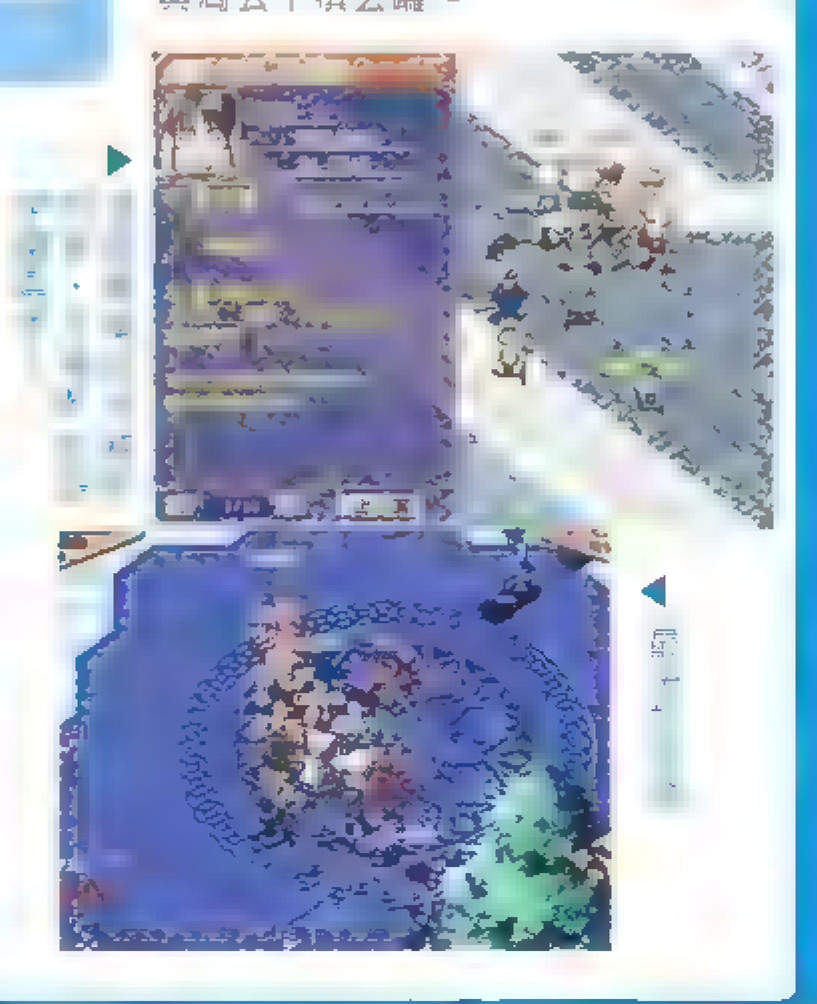
不可能的任務四

比賽時由GM當場出題

完成3個任務後，大家說實在已經疲憊不堪，想想還有幾個隊友是一人分飾兩個角色T__T！這時隊長收到了GM寄來的第四個任務通知，也就是最後一個任務了，大家抱著忐忑不安的心情，等著隊長的公佈，看看到底這第四個任務，能不能讓大家順利過關！

1. 準備20萬
2. 下列一級寵物各一隻：大地鼠、樹精、黃蜂、穴熊、惡魔螃蟹、紅哥不林
3. 將上列東西佈置在擂台上，塑造耶誕節氣氛。

哇！20萬！這這這…這個20萬，要怎麼賺啊>"<！大家努力去找一級寵，還真的超難遇到，基本上寵都封到了，但是算算時間，是怎麼樣也賺不到20萬啦！而隊友們也已經呈現語無倫次，絲毫無力的狀態，於是大家決定——退出遊戲！跟GM報告這件事情之後，GM雖然不斷地要我們加油，並說時間還夠啊，但要是沒有體力還能怎麼繼續呢？於是大家跟GM合照留念之後，就抱著遺憾和疲憊與周公下棋去囉～



比賽感言

附註

這是大家在聖誕夜晚上九點，在里謝里堡的大聖誕樹前合照，當天晚上這裡熱鬧非凡，互祝聖誕快樂，同時也有不少人在此時告白，當然成功率也就高啦！呵呵～跟現實生活中的影響力似乎一樣哦！大宇特地為玩家降下彩帶，慶祝聖誕節的氣氛就更濃厚了，從那時起，每個人的感情更加緊密，而每個人的命運和生活也就不一樣了…

怪盜初現，誰會是下一個犧牲者？

華倫查 ＞伊斯－粉紅白玫瑰＞

好讀好記的粉紅白玫瑰誕生了

由於這次的69+對於盜賊的設定有了些許的變動，讓玩龍族一年多的喵喵，第一次想來好好練個小偷的角色～只偷外國人跟答應給偷的朋友，來感受一下小偷要成為一個盜王的心路歷程。

在創造了個小賊，便開始了偷兒的生涯，伺服器還是選GM介入較少的華倫查(PVP)，因為小偷通常都不受其他職業的玩家喜愛，所以選人為規定較少華倫查會比較單純。本來要取名為「白玫瑰」的，想想施展偷技後留下一朵白玫瑰當信物，人人一看就知道是白玫瑰所為，呵呵～很不錯吧～但這個小小願望卻因為該暱稱已經有人用而無法達成，而如果在白玫瑰前面加符號或是其他的都顯得不太有創意，於是最後決定取粉紅白玫瑰，好聽又有氣質～ccc

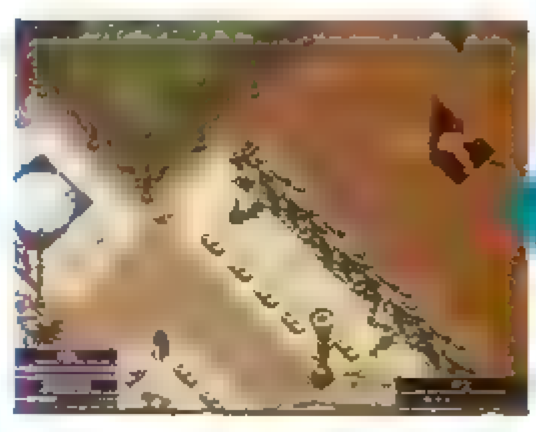
由於祭司系的法術用來用去就那幾個，於是喵喵的小賊便選巫師系的魔法；而戰技就選了弓箭，打算以後朝魔盜弓手的方向發展，練標也練箭；工作就選了很少練的屠夫，免得花太多時間在釣魚上^^"





飄洋過海到拜國

在新手村裡遇遇到了個會火焰箭的拜國學徒，不簡單呢！一問之下，果然是已經出過城塵等又回來新手村的，其思已經28呢！！由於有更大的使命要達成，因此便趕快升到四級，升級得到的點數都加在敏捷上，偷就是要會留、並以穿好鞋為第一優先喔。





練到四級馬上出新手村後，就在廣場開始籌款買通行證出國「練技能」啦～呵呵～沒看過小賊不向路人下手，而在路邊勸募的吧！^^v

由於先前是玩小亞拜國的，所以對到拜國的路是很熟滴～買通行證→經過大叢林→到大草原；相信常常出國的玩家都知道大叢林跟大草原的沿路上都有很多高等的怪，四級的小賊哪經得起勃魯怪的刀吻，一刀就被砍掛嘍。不甘心！剛出國還沒到拜索斯就死了，作鬼用飄的也要給它飄過去=　"於是花了不少時間，從大草原飄過修多恩山坡，往賀坦特村的廣場前進。

小賊新練法－出國練技能

由於先前聽說七級以下不會被打死，喵喵的小賊便在廣場「練技能」，所以在發現頭頂著PK就被掛掉(事後才知道在戰技場七級以下才不會被打趴的)。四級的小賊、又是外國人，在廣場公然偷竊實在是有點招搖，於是就跑到廣場旁邊的樹下「練技能」，不少人在那邊砍樹砍到睡著，喵喵怎會放過這個大好機會！不過開滑鼠連點，右手又一直按「/」，也是挺無聊的，於是就跟旁邊的人聊起天來，起初一切都很好，沒有人發現我是外國人，以為也是同國樵夫在那邊砍柴…聊著聊著，路邊有一個戰神突然不知怎麼發現我是外國人(可能是聽出口音不對)，一刀就把我掛掉。

四級的小偷就又飄到廣場，偉大祭司在把我復活後，旁邊的路人看到是外國小偷、頭上還頂著五六百的PK值，馬上跑來把我一刀掛掉！肯定找不到拜國祭司會想幫PK值那麼多的伊斯小賊唱歌，想了想於是乾脆直接站在廣場讓警衛殺，旁邊還會有好心祭司將我救活滴…^^"

不知過了多久PK消完了，身上東西也都沒有了，也不想再到砍柴區練偷竊技能了，於是就在城內四處晃晃，覺得我的四級小賊真的很招搖嗎？不過招搖沒多久就被城裡的野鼠咬死啦～這次跑到銀行旁邊，把國籍用牆壁給蓋住，好心人就幫我復活了ccc。





▲大叢林的某一…（圖說文字模糊）



▲（圖說文字模糊）







▲（圖說文字模糊）



▲（圖說文字模糊）



▲（圖說文字模糊）

聰明反被聰明誤

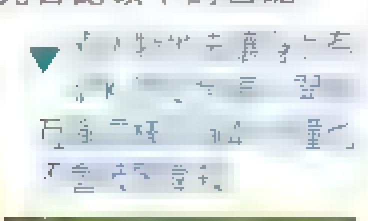
閒晃一會，便想要到戰技場去看看拜國人民在戰技場過得好不好，順便練練箭術。打開物品欄，身上的輕箭剛剛已經掉光光了，便在銀行領了錢，就到弓箭製作所買輕箭，沒想到裡面的人還蠻多的，大家一看我是伊斯小賊，就七嘴八舌議論紛紛的說「伊斯的小賊怎麼會出現在這邊」，於是偶就說啦：「請問送信的任務要去哪接」，大家一聽是來接任務的，就紛紛切換回和平模式（更何況打我還沒有ＰＫ的小賊會有ＰＫ的），這時還有一個好心人馬上說：「來～我帶你去」。



拿到NPC給的信後，那好心人真的要帶我去賀坦特城，這時偶有點良心過意不去，就對那好心人說：「謝謝你我知道怎麼去了，我晚點再去好了」。然後解釋半天，為什麼我死也不肯讓他陪我去，「嗯～因為通行證用掉、身上也沒錢、賀坦特城是一個鳥不生蛋的地方，去了那邊我可能就要回伊斯了呢」。結果好心人就說：「你等我一下，我這一隻沒有錢，不過我另一隻有錢，你等我一下，我換一隻拿錢給你去買通行證」，這時偶就更過意不去了，就對那好心人說「可是來拜索斯的通行證，好像要回伊斯才買得到，還是下次再去送信好了（其實偶一點也不想送那封鬼信）」，可是好心人還是很堅持，於是偶只好跟他說：「真的不用，我有事先下線了…」，然後就登出了。這可犯了一個大錯，因為不是在拜國的戰技場登出，所以呢～下一次登入選最近離線就回城裡了。其實大部分的拜國人都蠻不錯的，只有少數常來伊斯的觀光客比較不討喜呢。



▲好不容易，把怪名小賊帶到大草原了





永難磨滅的NK值

後來在戰技場砍柴，嗯～沒錯，我是選屠夫，可是身上不知不覺就有一百萬，就跑去學第二工作技能了（那一百萬好像是從我那大盜師傅"橋過"摸來的，至於他身上的錢是哪來的，那就不重要啦）。

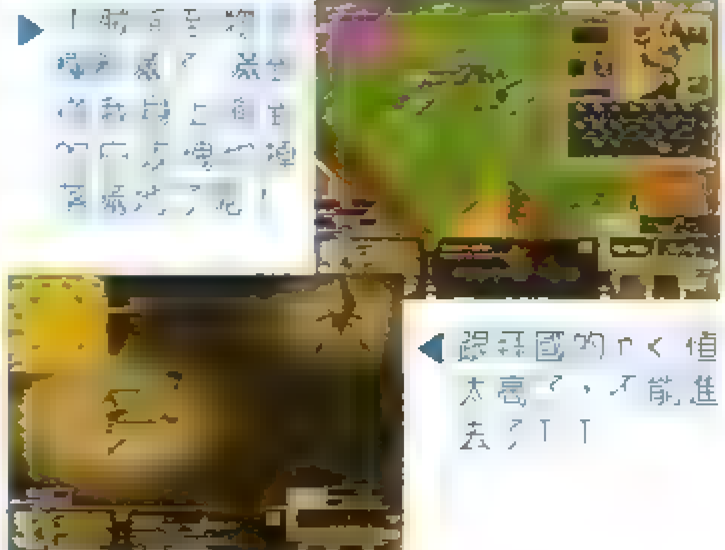
話說砍柴砍一砍看到旁邊有一個怪名小賊，而身上斧頭不見了幾把，卻多了不少朵白玫瑰，可能是他幹的，於是就去摸了小賊幾把，小賊人剛好也在，於是就回偷，馬上我們兩個就聊了起來，他說取怪名這樣別人就沒辦法打他的名子，也不能通緝他嚕，聊了一會，就相約要一起切磋。由於對這個怪名小賊，有種莫名的親切感，於是喵喵就提議去拜國，又說了之前去拜國的事，小賊也覺得好玩就答應了，但有點狐疑地問：「跟某國的ＮＫ敵對值太高不是會不能進去該國嗎？」。關於這一點先前也有聽人說過，喵喵的NK值4～5百，可能不能進，不過還是試一下嚕，於是到銀行領了20萬買了兩張通行證，便兩人組隊上路了。

往拜國的路還是一樣地危險，而攔路賊還是抵不過執警怪，小賊沒死我掛了，於是回城復活（大叢林→大草原，由於敏捷加了不少，穿了好鞋子，所以腳程還蠻快的），不一會兩人到了拜索斯門口，果然沒錯，粉紅白玫瑰的對拜國的敵對值太高不能進，看來以後是沒可能再進拜國嚕，於是兩人只好打道回府。

玩了盜賊感想是，盜亦要有道，畢竟是在玩遊戲，要當就當個有所偷有所不偷的好賊，而不是人人喊打，不過選盜賊的可要有隨時會被殺的心理準備，並且有ＰＫ被殺一定要甘願呢^^。

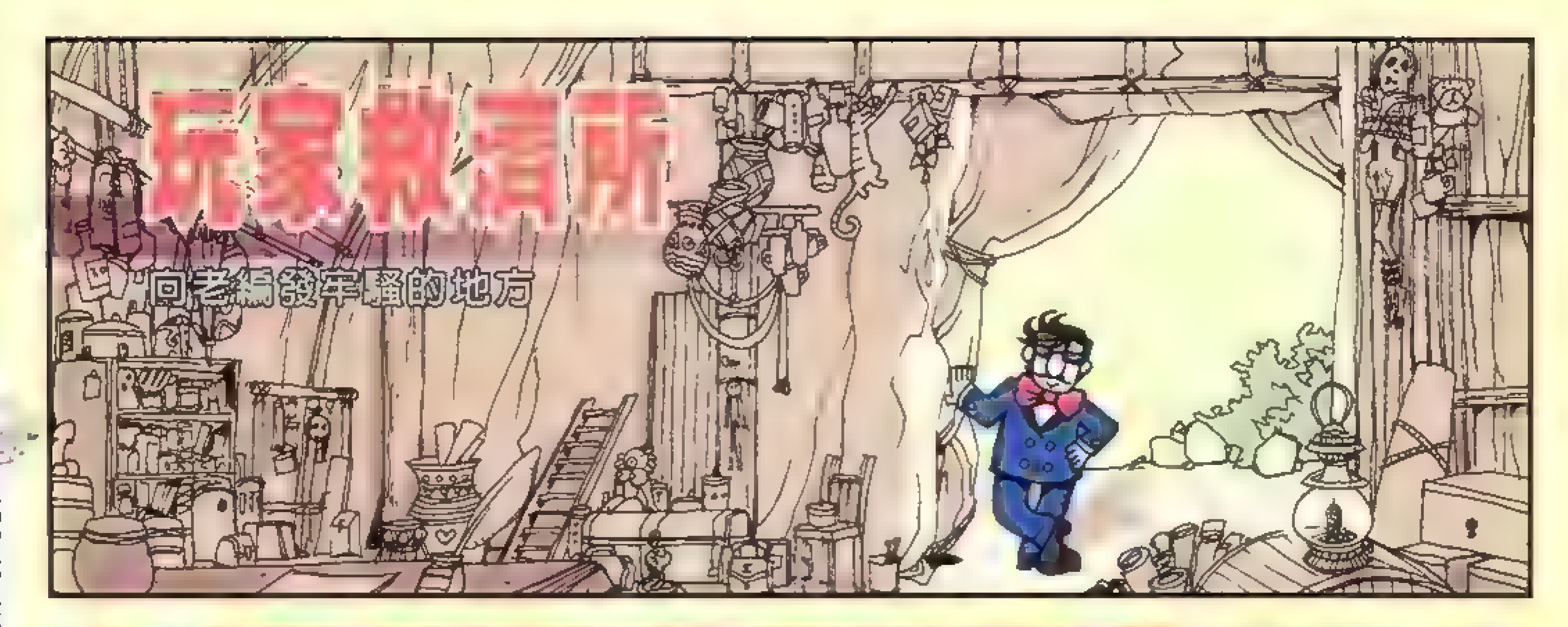


◀小賊被搶白玫瑰，蒐集起來當情人節[illegible]



◀跟拜國的ＰＫ值太高了，不能進去了T T





Q

老編，你好ㄚ，我是一個軟體世界ㄉ迷（廢話），你們現在正在送電腦對吧！為什麼你們不一次送多一點ㄋ？害人家都抽不到>_<（我把回函寄出去ㄌ），我覺得你們辦這個活動不錯，說不定可以成軟世ㄉ---傳統^_^我會一直支持軟體世界ㄉ 好歹我也看很久ㄌ！

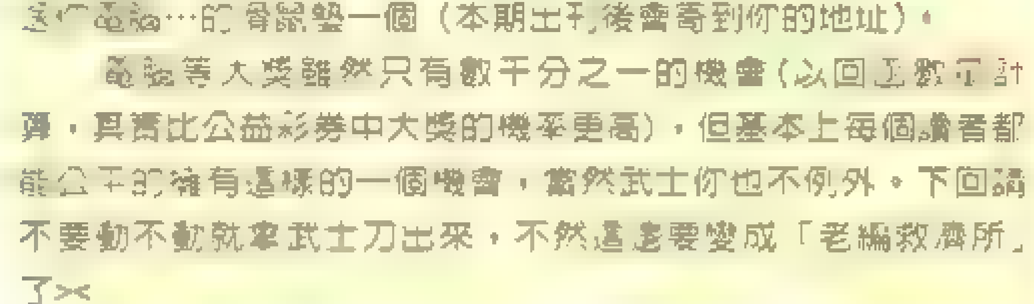
……………………

（應武士要求中略

……………………

（下ㄜ段只要給老編你知道就好ㄌ，千萬不要公佈出去，不然我用武士刀宰了你）^_^

◆建霖



又是一個令人感動的故事，雖然應武士要求從中省略了，但實在讓老編自己看的一把鼻涕一把眼淚的，遇到這麼可愛又可憐的讀者，老編豈能沒有表示？老編絕非心如鐵石，所以決定送你電腦…的滑鼠墊一個（本期出刊後會寄到你的地址）。

電腦等大獎雖然只有數千分之一的機會（以回函數量計算，其實比公益彩券中大獎的機率更高），但基本上每個讀者都能公平的擁有這樣的一個機會，當然武士你也不例外。下回請不要動不動就拿武士刀出來，不然這裏要變成「老編救濟所」了><

Q

我不喜歡亂開罵的人，因為他們開罵都是為了自己方面着想，卻沒有想過設計遊戲的人聽到被罵的一文不值時，心中會怎麼想，努力了這麼久，卻被罵，這樣對嗎？

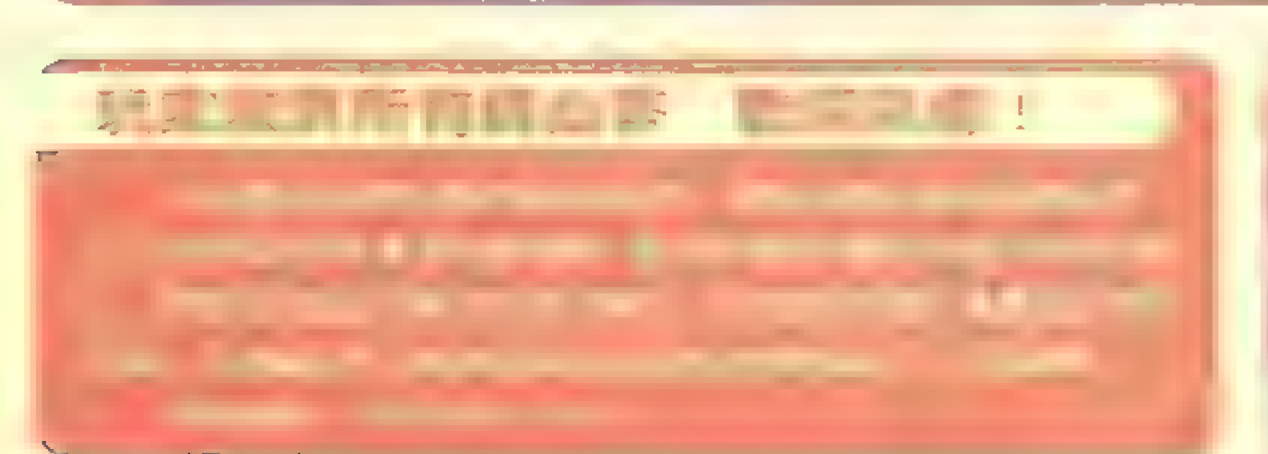
◆世銘

Q

安德烈斯王國中我最喜歡的是G魔王的洞窟這單元，因為可以罵一些天下第一大爛GAME，真是爽一哈！哈！哈！^^

◆煜光

自以往到現在的經驗，根據每次意見調查或回函統計，每個專欄幾乎都會有部份讀者喜歡，也有部份讀者不喜歡，但從古至今反應最兩極的，就非「魔王的洞窟」莫屬了。其實以目前雜誌的奇幻式新風格，大部份的專欄設計是屬於「光明」屬性的，只有「魔王的洞窟」是「黑暗」屬性的，所謂黑暗的軍團，真的是以謾罵成軍，但為什麼會有玩家想加入黑暗軍團的行列？我想主要是現實的世界是不完全「光明」的，人人雖然期待光明的世界，但時有黑暗降臨，所以說，那天遊戲設計者要是做出了完美遊戲，理論上黑暗軍團就無立足之地了。不過，老編認為這種前提與理論是不存在的，再好的遊戲一樣有人會罵，也有話題可罵，主要反映在文字表達的是玩家心中的光明的一面或黑暗的一面。老編屬於光明的陣營的一員，雖然期待有一天「光明」與「黑暗」的對抗，遊戲司上委員會的騎士團們，最終能剷除了魔王，讓「光明」照耀整個世界，不過，基本上還是得尊重大家表達言論的自由，所以，「魔王的洞窟」這個專欄，只要有人投稿，目前還是會繼續下去。



Q

我覺得軟體世界的安德烈斯慶著很值得欣賞，建議把內容弄的更爆笑一點 ◆文山



哈哈，可見邊看內容還不夠爆笑，我們會再努力，謝謝～

Q 總目錄在改版後消失了而分散，找遊戲在那一頁時有點麻煩………

◆朝政

Q：改版後目錄主題比較不清楚，不能很快找到想要的單元．．

Q：這安德烈斯王國是不錯，但是沒有總目錄，我在找遊戲時很難找，所以希望有一個遊戲的總目錄

◆佩霖

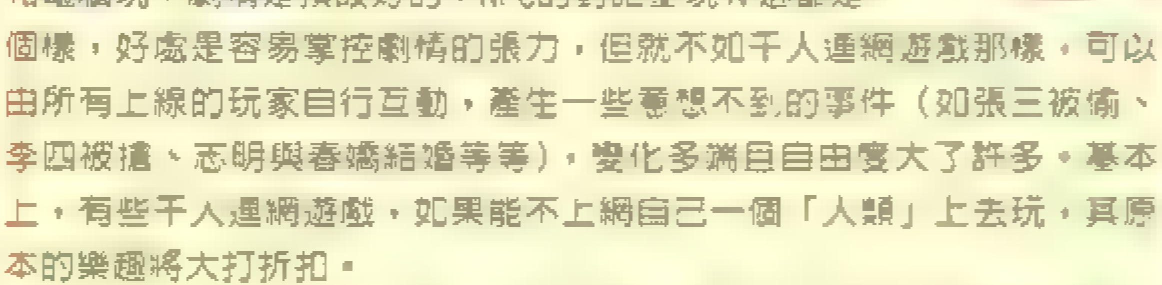
Q：我找不到目錄啊～～～～～～ＯＸ＃＠＄＋－Ｘ！？　新年快樂！！

◆瑋霖

有很多讀者來信反應新的地圖式目錄不易查詢的問題，之前因為顧及改版風格採行兩段式目錄作法，不過好像很多人不是很習慣，因此，這部份的確有必要再改版一下，本期因為截稿日期關係，來不及作大改變了，不過下期一定會以新面目出現在大家眼前，老編說了就算！

Q 為什麼一些上網遊戲都沒有出平台像魔力寶貝、石器時代，不上網也可以玩？

◆美華



這是因為所謂千人連網或萬人連網的遊戲，除了遊戲內容本身之外，好玩的地方主要還是玩家間的互動與玩家社群的經營。以往在單機電腦遊戲的時代，玩家們和電腦玩，劇情是預設好的，NPC的對話重玩N遍都是一個樣，好處是容易掌控劇情的張力，但就不如千人連網遊戲那樣，可以由所有上線的玩家自行互動，產生一些意想不到的事件（如張三被偷、李四被搶、志明與春嬌結婚等等），變化多端且自由度大了許多。基本上，有些千人連網遊戲，如果能不上網自己一個「人類」上去玩，其原本的樂趣將大打折扣。

當然，還是有些Lan-Game是上不上網皆相宜的，如世紀帝國就是一例，本期報導的CS-永不妥協，也是一套可以讓玩家不想連網就能享受連網樂趣的大作，值得一看。

心情留言版

分享你心中的點點滴滴

Q 暗戀女孩子是很痛苦的一件事，整天都想著“她到底喜不喜歡我？”

◆阿呈



嗯，少見的來信，暗戀的經驗想必大家年輕時都有過，當然，老編也不例外^^，所以老編以過來人的經歷，提供你或其他有相同情況的讀者做參考：請拿出勇者勇往直前的精神表白，不論是否被接受，都要拿出騎士的風度來對待她，也許最後你會是騎在白馬上的王子！！要注意感情的事，過程遠比結果重要，現在在怎麼痛苦，希望時光飛逝後讓這一段成為你生命中美好的回憶………

Q 出刊日期到底是那一天Q_Q，每個月都望穿秋水～～

◆菁齊

Q 請問軟世每個月的出書日是幾日？改版的軟世是否每個月出版日也一拼改版？（PS:151、152我都買不到）

◆金擇



改版第一期（151期）因為延期太久，的確曾經考慮過改為月初出刊，但因為大家還是比較習慣每月25日的出刊日期，所以最後決定出刊日期還是以25日為準，這二期已經漸漸趕上了，但還是不夠準時，在此向大家說聲抱歉！

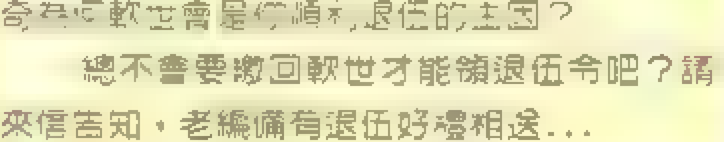
（唉，今天農曆過年的假期好長啊，老編又開始擔心了～）

附帶一提，目前因為發行合約的關係，便利商店會比電腦門市早一天發刊，但便利商店通常沒有折扣，電腦門市有折扣但會晚一天。

Q 我最近剛退伍，軟世是我軍中最好的精神食糧，也是我順利退伍的主因之一，我永遠永遠支持你們！

◆小叮噹

看來那天要找蕭蕭與小雷納組成勞軍團了，老編以前都沒發現原來軍中有不少潛在的讀者。謝謝你的支持！老編好奇為何軟世會是你順利退伍的主因？



總不會要拿回軟世才能領退伍令吧？請來信告知，老編備有退伍好禮相送...

Q 隱私法！目前上訴中……

雖然這只是一張小小的調查表，但是上面有許多重要的個人資料，可否增加一個摺頁裝訂，以免資料外流。

◆月理

非常好的建議，回函卡已行之有年，但最近加上身份字號、電號、Email等個人資料，前幾個月的確沒有仔細考慮個人隱私的問題，在此向大家說聲抱歉！老編向各位報告本期會立即改善！

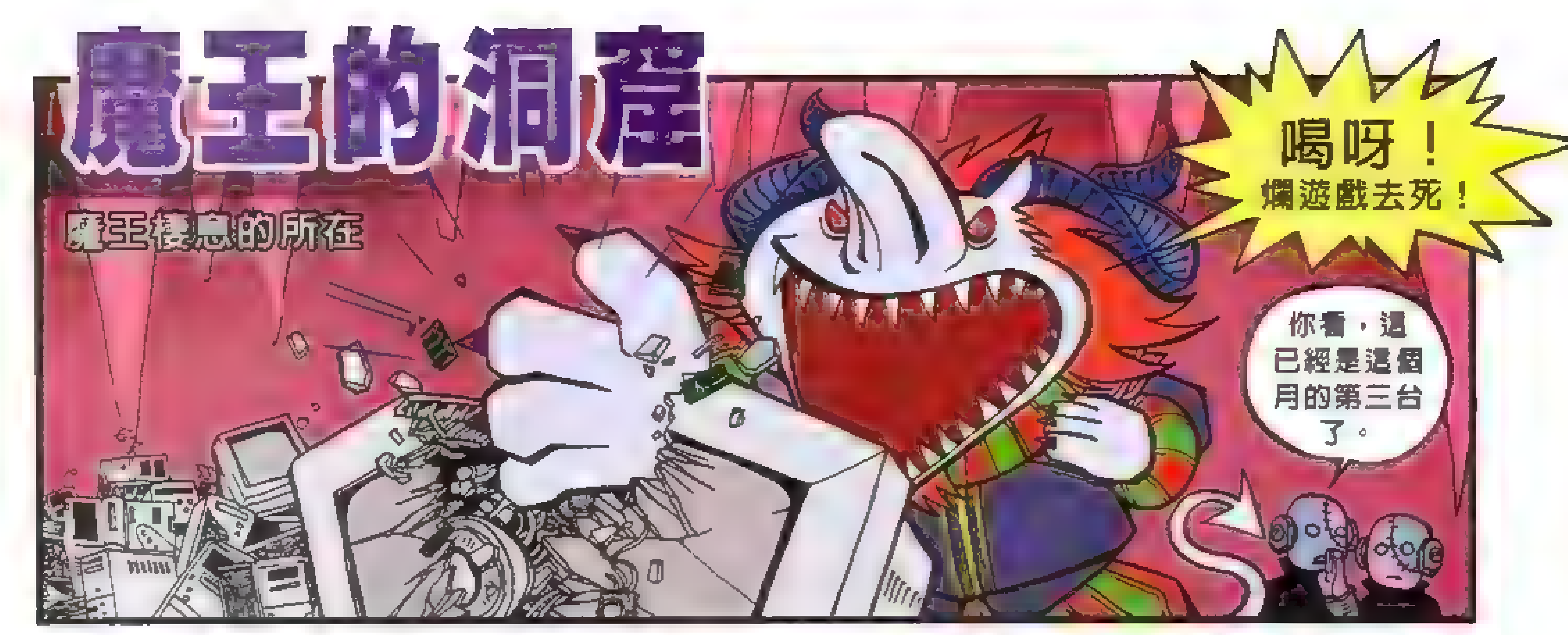
Q 蕭蕭小主可愛極了，不知道本人長得怎樣，應該沒差太多吧！（偷笑....）

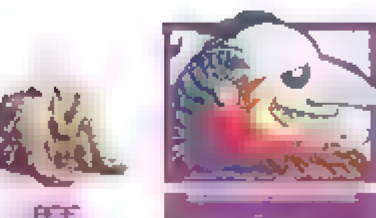
◆神龍



哈哈，的確，蕾蕾不但可愛也很漂亮，在雜誌社有仙女之稱喔！你這位新當選的騎士兼電腦中獎人真的很不懂的憐香惜玉耶，一直要老編叫蕾蕾親自送電腦到你家，太沒有騎士精神了吧。嗯，不過既然大家那麼喜歡蕾蕾，也許那天大獎直接改成和蕾蕾共度晚餐吧！

魔王的洞窟





歡迎大家來到魔王的洞窟，不過我想我未必受到歡迎，在此為了讓魔王勢力更為壯大，在此徵召願意加入黑暗軍團的有志之士，凡是對遊戲本身品質、遊戲製作、遊戲發行有任何不滿，歡迎大家來這邊一吐苦水，好好的發洩一下，當然我魔王絕對不會虧待人的，只要有罵得過癮、罵得爽快，我這邊會有獎賞來嘉獎的，起碼賞個20G跟20P，當然罵到我心坎中時，我會賞得更多，哈，歡迎大家投稿到：spitz@unochina.com，讓我們大家一起開罵吧。

請大家依照下列格式開罵：
欠罵的對象：
(可以是遊戲本身、遊戲製作小組、遊戲發行商)
開罵者：
(請留下暱稱、筆名、當然也可以留下你的大名)
為何該罵的來龍去脈：
以下是將公開的資料
以下是本魔王要歸檔的，所以不會公開資料：
真實姓名、電話、地址、身分證字號

欠罵的對象：只做爛遊戲的公司

開罵者：暗黑戰士　大俠

為何該罵的來龍去脈：

唉～國內大部分的軟體公司不爭氣，使得國產遊戲抬不起頭，難道沒有像日本的那種專作遊戲的學校，就沒有像樣的技術了嗎？我覺得大多數的遊戲廠商做遊戲都是用來賺錢，沒錯，做軟體本來就是用來賺錢，可是水準、品質卻比價錢來的差，有時玩遊戲軟體根本是種受罪ㄚ，花錢來買罪受，這是"啥米"道理ㄚ，錢雖然不是萬能的，不過買套遊戲軟體至少能換來少許的快樂、滿足。而吞受罪，被騙是大多數國"慘"遊戲的印象，一個只會做爛遊戲的公司，沒有做好遊戲的經驗，就一直故步自封。就因好公司好製作群太少，以致被外國遊戲大量入侵、取代。只為賺錢不求上進，而忽略玩家的心聲，只會用一些廣告行銷手法欺騙消費者，花樣一直在變，變的只是那些行銷手法，而遊戲不曾改進。把遊戲做爛，這根本是拿公司名譽開玩笑，即使有不錯的作品，大家也都不信任了，我想是製作小組的關係吧，請你好好想一想，想起你玩到好遊戲的那份感動，不要在混了，做出能讓人感動的遊戲吧。國產遊戲加油！

魔王的眉批：

這些製作爛遊戲的軟體公司真應該來好好仔細看這篇文章，這位大俠已經把重點都點出來了，請你們好好"參考"一下，不要再重複一樣的事，讓玩家一再失望，另……文筆真不錯，不像本魔王遇到這種狀況，只會口出XX娘　　……，賞　　、　　。

欠罵的對象：武林群俠傳

開罵者：暗黑戰士　RAY



為何該罵的來龍去脈：

在國產遊戲普遍不被看好下，真的不知道該買什麼game來玩？想到我家丟放在角落的《神鵰俠侶完結篇》心中就有一股怒氣，本來看在河洛之前有推出一款《金庸群俠傳》曾讓小弟我玩的廢寢忘食，我才買了《武林群俠傳》再加上雜誌對此遊戲的評論還不差，沒想到開始玩時，要我用上述的精神玩此遊戲，那可謂是難如登天呀！因為小弟我滿懷雄心開始闖蕩江湖時，我發現此遊戲的介面不良，甚至覺得謎題提示的不夠完整，加上煩雜的任務，且又多又煩躁，主線任務講過一次後，那群「好話不說第二遍」的賤民，真是讓我詛咒不知多少次了？而戰鬥的內容貧乏，也是許多玩家所詬病的吧！幾乎只有普通的打打殺殺，連相生相克屬性都沒有，好笑的是主角的角色大頭貼，看起來會像是剛出江湖的新手嗎？難道所謂的技術越來越進步，但game卻反而退步了？國產遊戲是走下坡了嗎？我看還是回去玩我典藏的紅白機算了。

魔王的眉批：

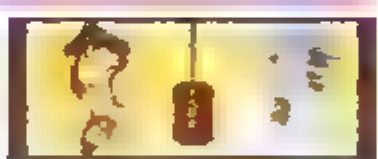
ㄏㄏㄏ……《神鵰俠侶完結篇》還真是所有玩家心中永遠的痛啊，《武林群俠傳》的角色大頭貼實在是讓人無言以對，戰鬥也真的差強人意，雖然有好的優點可以彌補，可是缺點就是缺點，希望下次河洛的《三國群俠傳》可以參考玩家建議的缺點好好改進，賞　　、　　。



欠罵的對象：

仙劍客棧

開罵者：暗黑戰士　哈妹



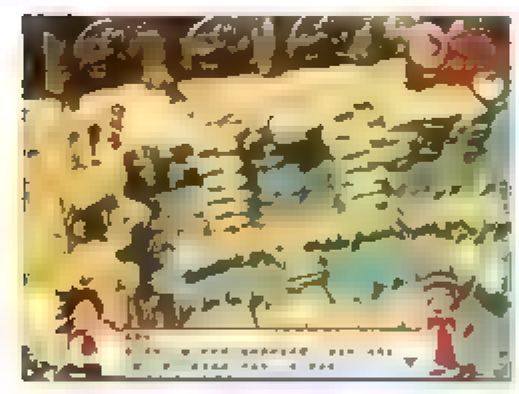
為何該罵的來龍去脈：



仙劍客棧雖然是一款很好玩的經營遊戲，但我和來踢館的挑戰者打了好幾次，竟然都沒拿到菜譜。請問那個製作小組自己有沒有先玩玩看丫，害我為了拿那些菜譜，打了好幾個小時，打到後來還給我一直當機，這是什麼情形？氣死我！！

魔王的眉批：

沒想到食譜這麼難拿啊……^^|||，當機一定會影響到玩家的遊玩興致，所以當機可是製作遊戲的大忌耶，請各家廠商給我好好注意注意，不要惹毛我們……，賞20P、20G。

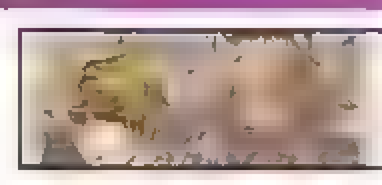




欠罵的對象：

幽城幻劍錄

開罵者：暗黑戰士　RAY

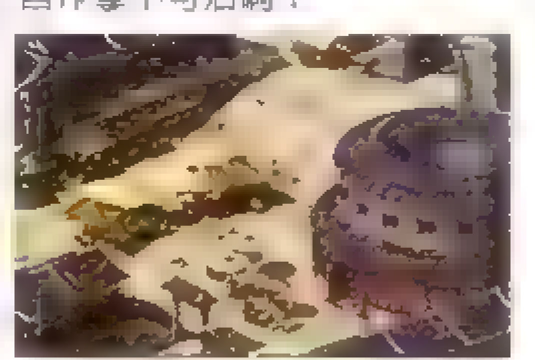


為何該罵的來龍去脈：

說起這款漢堂的年終大作－幽城幻劍錄時，真令我忍不住破口大罵，此遊戲的爛－因為不斷重複的當機、不斷重複的跳離遊戲、不斷的說不能存檔、不斷的事件觸發問題。真令我想咒漢堂的測試人員，你們是混飯吃的嗎？還是根本是摸魚？不顧玩家的權益，滿懷期望的買了特別版，卻只有週邊的東西有用而已，而主角卻只是插花，後來雖然推出修正檔，但是給人一種感覺是：下次絕不買此品牌的遊戲，唯一說的過是畫面效果還可以，還是被從頭到尾的Bug給拖累了，花了那麼多心血製作，全都沉入大海，真是自作孽不可活啊！

魔王的眉批：

bug年年有，今年好像特別多……^^|||，又是一個被bug拖累的遊戲，鄭重警告這些國內的廠商，請把bug抓乾淨一點，我們消費者可不是花錢來抓bug的，真是的……，賞20P、20G。



欠罵的對象：

三國志系列

開罵者：暗黑戰士　大俠



為何該罵的來龍去脈：

三國志系列一直是許多玩家喜愛的遊戲之一，但一代不如一代。一想起三國志，讓我覺的最好玩的應該是五代，雖然沒有華麗的畫面、超多的指令，可是卻很有趣，玩的時候讓我一玩再玩，所以對三國志一直印象很好，可是六代以後的發展卻不如我預期的好，畫面是變的越來越華麗，耐玩度卻是越來越差，指令一大堆，不過遊戲好玩指令多沒關係，可是許多都用不上，只是增加它的複雜而已。而我玩七代時，武將的一生大多是在寫信中度過，哈哈……真好笑，萬一像張飛這種不擅言詞的粗人，那信件就可能會被退回，或使關係惡化。在非常的期待下幻想遊戲會改進，結果又是爛遊戲，真是讓人無法忍受，玩的時候不是在享受，感覺上只是強迫統一的感覺，玩一次就沒有再想玩的興趣，對光榮的三國志系列是越來越沒信心了。而且遊戲如果沒打折，價錢是貴的嚇人，花那麼多的錢，卻得不到同價的樂趣，倒不如支持國產遊戲，讓國內資訊軟體科技發展，而買到更好玩、更便宜的國產遊戲。



魔王的眉批：

可悲的三國志系列……遊戲界常常在說，新的遊戲還是以前幾代的遊戲好玩，而後幾代的都只是前幾代的包裝而變糟了……，現在連三國志也步上這條道路，本魔王在此為它默哀…^^，賞[illegible]、[illegible]

欠罵的對象：

虛擬人生外傳

開罵者：暗黑戰士　風雲騎將

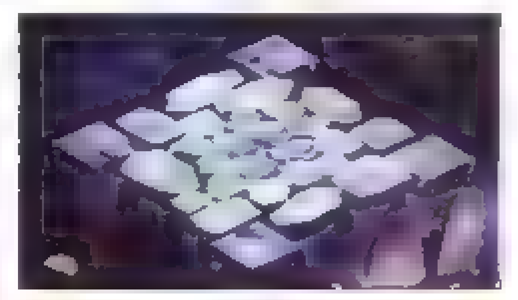


為何該罵的來龍去脈：

這叫那門子的戰略類遊戲，根本沒有什麼戰略可言，不就一關接著一關玩罷了！說明書上說什麼某些地方會有不同的前進路線，但是我玩到第十二關了，每次都還是只有一個路線可以選，或許是我玩的關數還不過多，所以才沒有……

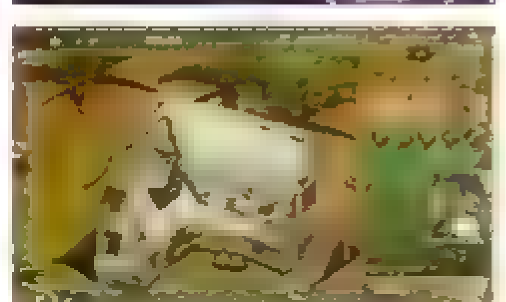
但是玩到這裡我已經快玩不下了，我快被它搞瘋了，它實在太會挑時間當機了，好幾次都是在戰鬥的時候，當我奮鬥一搏將最後一位敵人殺死的時候，竟然畫面全黑，然後幾秒鐘之後畫面就跳到桌面了，害我當場傻眼，因為我沒有存檔，我實在好想把這個遊戲的製作小組抓來每扁一頓

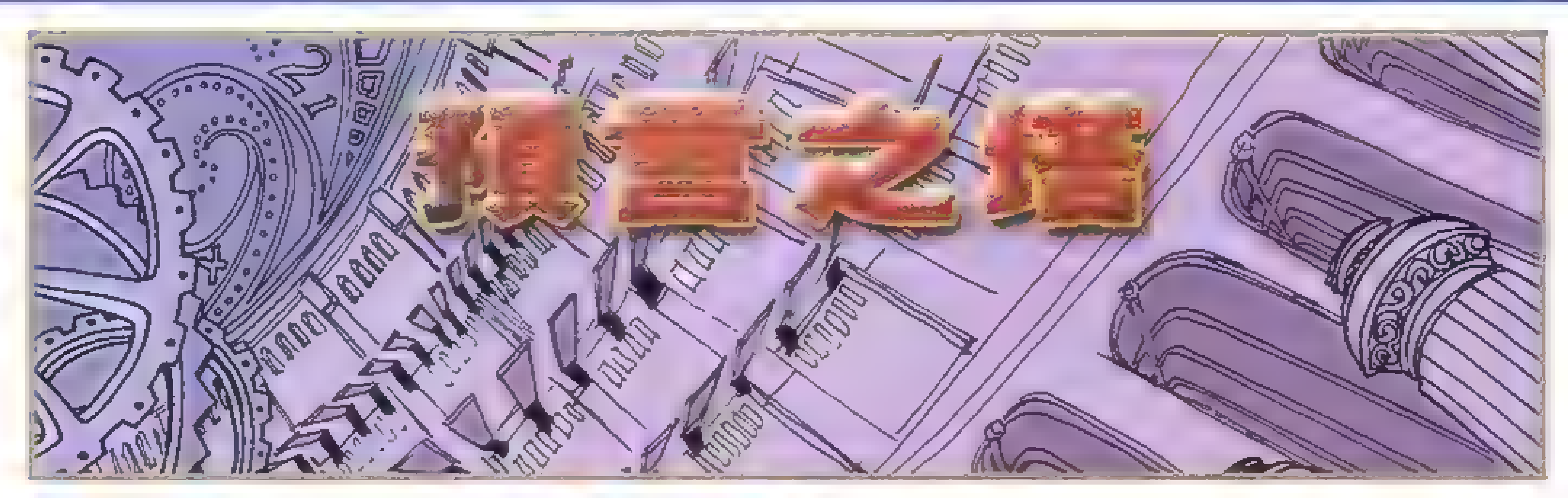
還有的時候存檔會存不進去，怕得我每一存檔之後，都要再進一次讀取檔案，看看有沒有存進去，以前玩的遊戲都帶著捨不得又滿足的情緒去睡覺，但是自從玩了虛擬人生外傳之後，都是帶著氣憤的心情去睡覺，真是勞心勞力又傷財，喔！我的心在淌血……



魔王的眉批：

ㄏㄏㄏ……會不會打錯字，是"站"略遊戲，就叫你站著打……哈哈，關卡結束前當機真是會叫人欲哭無淚啊，尤其是辛辛苦苦打下的成績，就這樣葬送在當機中，真是@%$^$%，賞20P、20G。





角色扮演大預言

1月

遊戲名稱	售價	公司
[illegible]	[illegible]	[illegible]
花神傳說	未定	[illegible]
新蜀山劍俠外傳紫青劫	未定	[illegible]
神魔決	未定	[illegible]
星塵物語（Arcturus）	未定	松崗
炎舞傳	未定	弘煜科技
幻世錄2	未定	奧汀
超時空之翼	未定	旭力亞
咸蛋超人之戰略遊戲	未定	旭力亞
夢之國(Dream Country)	未定	旭力亞
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
反・三國志	未定	風雷時代
[illegible]	[illegible]	[illegible]

2月

遊戲名稱	售價	公司
[illegible]	[illegible]	[illegible]
速食英雄－熱狗熱Go	未定	智冠
魔法危機	未定	華義
[illegible]	[illegible]	[illegible]
小李飛刀	未定	昱泉
時空俠影	未定	旭力亞

3月

遊戲名稱	售價	公司
[illegible]	[illegible]	[illegible]
第七封印	未定	智冠
一國群俠傳	未定	東方演算
聖女之歌	未定	風雷時代
小狐仙	未定	伊思麗
光明騎士	未定	奮宇

遊戲名稱	售價	公司
冒險奇譚2	未定	松崗
陸小鳳之金鵬皇朝	未定	GAMEONE
神機世界2	未定	大新
Helbreat	未定	遊戲橘子

經營・模擬・養成大預言

1月

遊戲名稱	售價	公司
模擬百貨	未定	智冠
迷之寵物	未定	智冠
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
台北咖啡通	未定	明日
H神探	未定	伊思麗
太閣立志傳四中文版	未定	台灣光榮

2月

遊戲名稱	售價	公司
釣魚王	未定	旭力亞
ㄇㄝ組派派對	未定	明日
女生宿舍	未定	伊思麗

策略・戰略大預言

1月

遊戲名稱	售價	公司
[illegible]	[illegible]	[illegible]
決戰星球（R.I.M.）	未定	英特衛
善與惡之神戰島	790元	美商藝電
王牌威龍（中文版）	未定	英寶格

2月

遊戲名稱	售價	公司
魔武爭鋒	未定	大宇
帝國企業（Monopoly Tycoon）	未定	英寶格

3月

遊戲名稱	售價	公司
●商業帝國	未定	光譜
●帝國新世紀（Anno 1503）	未定	美商藝電
●銀河霸主3（Moo3）	未定	英寶格
●指極星	未定	大宇
●傲世蒼龍趙雲傳	未定	捷友

[illegible]

[illegible]

遊戲名稱	售價	公司
●大富翁世界之旅	2[illegible]元	宇峻
●富甲天下[illegible]	[illegible]元	光譜
●魔法大富翁	未定	數位玩具
●挖挖特工隊（Dig Dug）	399元	英寶格
●皇城[illegible]霸	3[illegible]9元	安峻
●夢幻派對島	未定	GAMEONE

[illegible]

遊戲名稱	售價	公司
●絕代雙驕麻將（名稱暫定）	[illegible]元	宇峻
●麻將教師	600元	光譜
●網路三國牌	未定	大宇
●花錢萬萬歲	未定	新瑞獅
●3D小精靈2（Ms. Pac man）	未定	英寶格
●絕[illegible]影音系列二魔鬼女教官	399元	伊思麗
●夢幻麻將館四：麻雀傳說	未定	伊思麗
●海賊[illegible]海賊	[illegible]元	飛玩
●幻想城物語	299元	歡樂家庭

即時戰略大預言

1月

遊戲名稱	售價	公司
●三國群英風雲2	未定	優邦
●聖女之歌	未定	風雷
●大敵當前（S.W.I.N.E.）	未定	英特衛
●危城之戰	未定	大宇
●決戰江戶	[illegible]元	大宇

2月

遊戲名稱	售價	公司
●哥薩克爭服與榮耀	未定	大宇

3月

遊戲名稱	售價	公司
●殺無赦3（Myth 3）	[illegible]元	大宇
●裝甲騎兵（不朽功勳）	[illegible]元	大宇

動作冒險、運動、競速大預言

1月

遊戲名稱	售價	公司
●精兵悍將之諜海殺機	990元	松崗
●異形2（Aliens vs Predator 2）	未定	松崗
●風之翼（Mega Race III）	未定	英特衛
●雙面撒旦	未定	大宇
●星際大戰：決戰星球	未定	美商藝電
●榮譽勳章：反攻諾曼第	未定	美商藝電
●魔劍邪神2（Soul Reaver 2）	未定	英寶格
●怒海潛將（Aquanox）	未定	英特衛

2月

遊戲名稱	售價	公司
●天命傳奇The Legend	未定	英特衛
●情聖遊俠-卡沙諾瓦（Casanova）	未定	英特衛
●超神Z	未定	旭力亞
●終極動員令之叛國者	未定	美商藝電
●席德邁爾之模擬高爾夫	未定	美商藝電
●4x4黃金越野賽2	未定	光譜
●車壇至尊（CAR TYCOON）	未定	英特衛

3月

遊戲名稱	售價	公司
●閃電風暴	未定	TGL
●採檢道	599元	TGL

[illegible]

[illegible]

遊戲名稱	售價	公司
●百萬大作戰	未定	智冠
●聖法門	未定	安峻
●金庸群俠傳決戰光明頂	未定	中華網龍
●古龍群俠傳（網路版）	未定	GAMEONE
●法哈拉奧汀聖殿	未定	安峻
●EQ：闇影女神	未定	英特衛

[illegible]

遊戲名稱	售價	公司
●洛克人	未定	安峻
●永遠的亞瑟王	未定	台灣易吉網
●馬場大亨Online	未定	旭力亞

[illegible]

遊戲名稱	售價	公司
●[illegible]封神榜	5[illegible]元	大乾
●神話	未定	全球歡樂



顯示卡新紀元 鈦帝國

●作者 小蟲

寶聯電腦 Prolink

寶聯電腦成立於1989年，致力於3D高效能顯示卡的研發與製造，以自有品牌PixelView推出一系列使用nVidia高效能顯示晶片之顯示卡。近來更將產品領域擴及3C多媒體與網路通訊產品，推出了數款搭配顯示卡的多媒體配件與網路視訊會議產品。隨著nVidia推出新一代的"鈦"系列晶片，該公司在第一時間推出全新的三款顯示卡，本次就為各位詳細剖析這三款顯示卡。

PROLINK
www.prolink.com.tw





型號PV-M4800



型號PV-BT878P+

型號PV-SM2210P+





型號PV-VTv2000

nVidia"鈦"帝國

nVidia毫無疑問的是領導顯示晶片的霸主，環顧顯示晶片市場可說是無人可及。該公司一向以半年為週期的速度推出新的產品，隨著GeForce3推出已半年，加上當時市場謠傳ATI將推出足以與GeForce3相抗衡的RADEON 8500(已推出)，於是全新的Titanium"鈦"系列晶片就誕生了。與以往產品不同，新的Ti系列並不全都代表著較高的效能，而是市場考量下的產品。nVidia似乎想以Ti系列收買所有玩家的心，該系列產品包含為專業級高階玩家設計的GeForce3 Ti500鎖定一般高階使用者的GeForce3 Ti200，與以價格為考量鎖定一般使用者的GeForce2 Ti。三款產品各有其優缺點，但是有一個定理是不變的　價格與效能是成正比的。









PixelView GeForce2 Ti

GeForce2系列已推出過數款產品，包含了MX200/400與Pro、Ultra等版本，所以推測該產品可能是GeForce2的最後產品。該產品與最頂級的Ultra相當，核心速度250MHz搭配400MHz的DDR記憶體，最高可達64MB。寶聯公司這次所送測的是32MB的版本。由於GeForce2 Ti是由GeForce2延伸而來，所以規格大致相同，並不支援GeForce3新增的光速記憶體架構、頂點與像素著色處理、多重取樣全景反鋸齒等功能。由於本產品是鎖定較低價位的產品，所以本系列產品只附贈winDVD，本次送測的是基本款式，並未內建任何其他的輸出介面，如有需求可以選購有內建其他輸出介面的版本。





採用ASCEND 400MHz DDR的記憶體顆粒，本款為32MB的版本。

GeForce2 Ti顯示卡，顯示晶片上安裝了散熱風扇。



未在晶片上印上Ti令人匪夷所思，但這可是台積電製0.15微米的產品。



發燒新品

豐富的特色、優異的規格

陞技發表NV7m主機板

陞技再發表一款支援AMD Athlon XP CPU主機板－NV7m。採用nVidia nForce晶片組，陞技NV7m再次開創Micro ATX規格主機板的效能新局。

採用nVidia nForce Crush 12晶片，內建128-bit記憶體控制器，可支援高達1GB非緩衝DDR SDRAM，同時還有可提供每秒4.2GB頻寬的雙獨立64-bit記憶控制，來強化驚人的效能。除此之外還支援2組強化硬碟傳輸的Ultra DMA 33/66/100插槽。內建256-bit nVidia繪圖處理器(IGP)以及第二代Transform & Lighting光影處理引擎來強化視訊功能。配置有MCP-D音效處理單位(APU)，可以達到256-voice聲音輸出，音效清楚有力卻不增加CPU處理負擔，此外還支援AC3和S/PDIF輸出。內建一組USB接頭，可以多出2組USB channels，充分擴充您的USB介面。同時配置10/100 LAN網路功能，可支援ACPI和網路喚醒功能。硬體監控功能隨時報告風扇速度、電壓和系統溫度。1組AGP、3支PCI可隨時因應使用彈性。



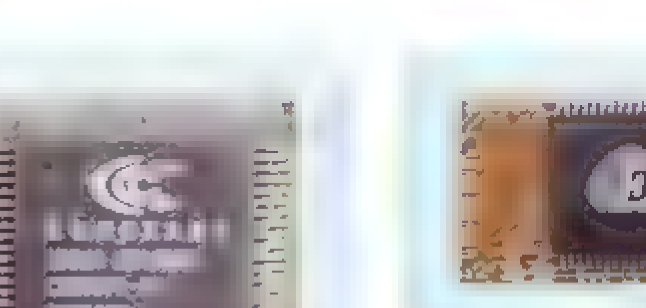
PixelView GeForce3 Ti200

Ti200與Ti500大致上相同，Ti200將核心速度降至175MHz，搭配64MB 400MHz的DDR記憶體，整體的表現與GeForce3差不多但價格較便宜，所以nVidia打算以此產品取代原本GeForce3的市場。內建了S端子輸出介面並附上轉AV端子轉接頭，輸出解析度可以達1027*768，DVI輸出插頭為選購，有需要的使用者可以選購內建DVI的型號MVGA-NVG3T2A。附贈了WinDVD與Ulead的VideoStudio，光是這兩套重量級的軟體，就絕對讓您值回票價。





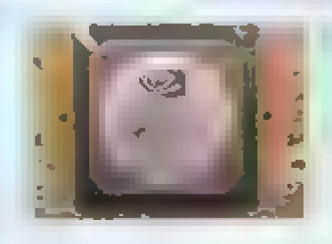
Geforce3 Ti200顯示卡，可以看到記憶體也加上的散熱片。



使用CONEXTON的Video Encoder晶片提供S與AV端子訊號的輸出。



使用時脈較低的4ns記憶體，但是效能一樣頂呱呱。

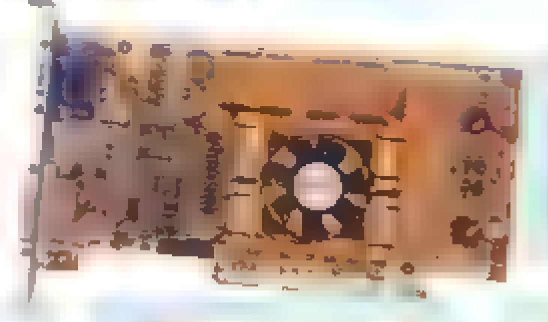


Ti200使用了新的0.15微米(micro)製程製造，使得晶片成本降低，售價當然也降低。

PixelView GeForce3 Ti500

本款產品採用的是最高階的Ti500，GeForce3 Ti系列在支援的功能與GeForce3相同，可說是GeForce3的延伸，其定位與之前的Ultra版相當，可說是效能提升版。Ti500將核心速度提升到240MHz，並搭配500MHz 64MB DDR記憶體。廠商在外包裝的設計相當用心，現代感十足，當然本產品可不是只有外在，本次廠商提供的是最高階的產品，內建了S端子輸出與DVI輸出插頭，同樣的附贈了WinDVD與Ulead的VideoStudio，讓你充分發揮Ti500的魅力。

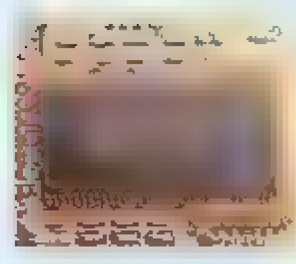




由於運作時脈高達240MHz與500MHz，所以不但顯示晶片上需加上大風扇，連記憶體上也必須以散熱片覆蓋



全功能的版本提供標準15 Pin D-Sub螢幕插頭，S端子輸出(附AV端子轉接)，與DVI插頭。



隱藏在散熱片下的神秘記憶體晶片，可是3.8ns的高效能記憶體，根據網路消息，超頻可達600MHz。



Ti500的本尊，上面印上Taiwan幾個大字，因為Ti系列可是由台積電製造的，真是台灣人的驕傲。

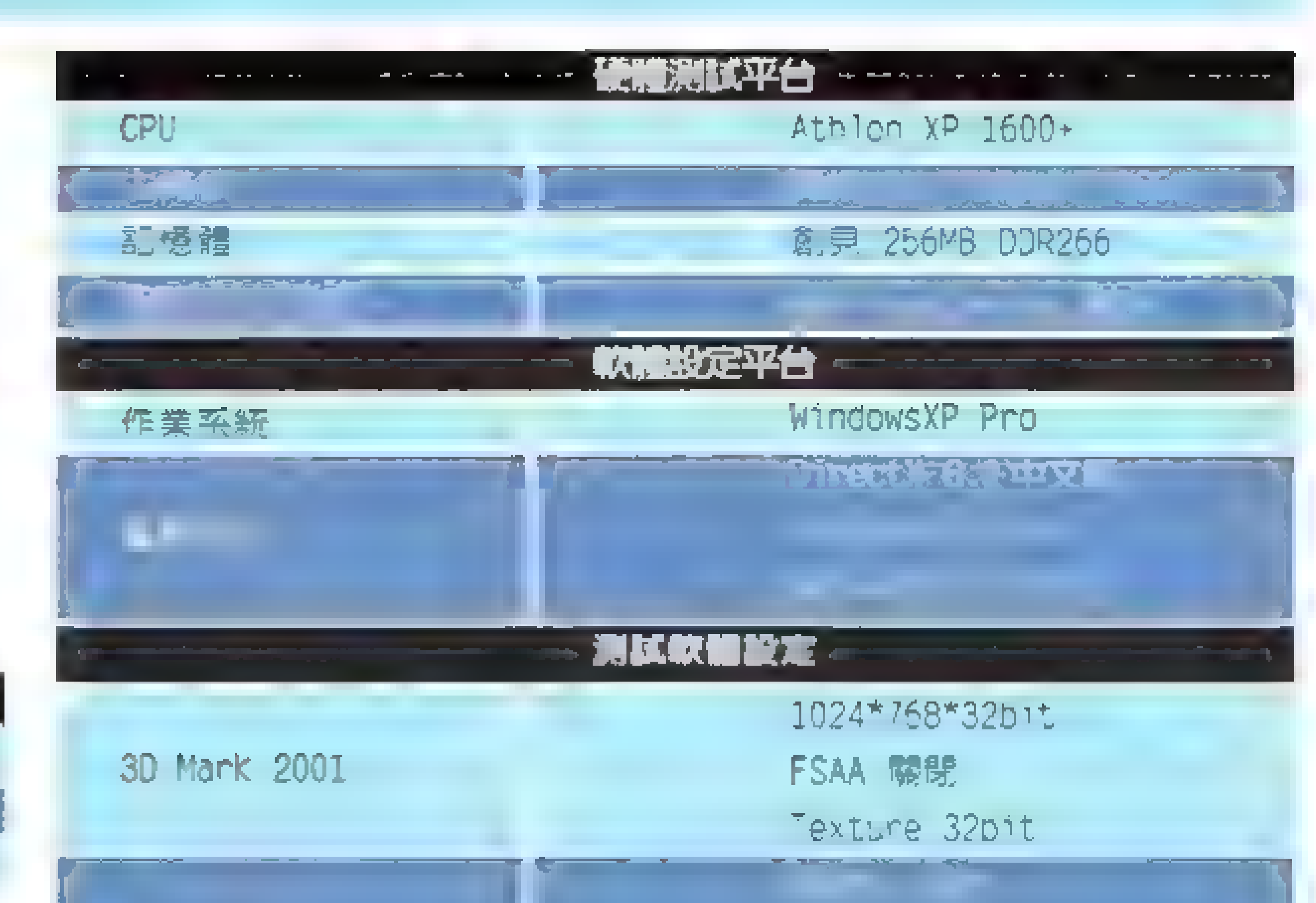


使用Silicon Image的DVI訊號處理晶片，提供DVI(數位－影像三路輸之接頭)訊號的輸出。



附贈了三片光碟除了驅動程式外，還有WinDVD與VideoStation，這兩套可都是完整版的。

本次選用了兩款常被用來測試顯示卡效能的軟體 3D Mark 2001 與 QuakeIII 來做測試。3D Mark 2001 利用四款遊戲與多樣的 3D 特效來測試顯示卡的效能，QuakeIII 不用多說該遊戲在 3D 畫面的表現可說是達到頂點，而且其 3D 引擎也被多款遊戲採用。測試結果與先前預估的相差不多，其中 Ti500 的表現令人相當驚訝，高的嚇人，要找到能與其相抗衡的真的很難。



硬體測試平台	
CPU	Athlon XP 1600+
[illegible]	[illegible]
記憶體	創見 256MB DDR266
[illegible]	[illegible]
軟體設定平台	
作業系統	WindowsXP Pro
[illegible]	[illegible]
測試軟體設定	
3D Mark 2001	1024*768*32bit FSAA 關閉 Texture 32bit
[illegible]	[illegible]

QuakeIII

單位:FPS

	NORMAL	HIGH	MAX
Ti500	153.50	153.77	149.53
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Ti	151.00	129.20	125.67

3D Mark 2001

單位:Mark　　Game:FPS

		T1500	T1200	Ti
3DMark Result		7539	6132	4501
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	High	43.3	39.4	31.5
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	High	64.5	51.1	35.3
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	High	53.2	48.0	41.0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]



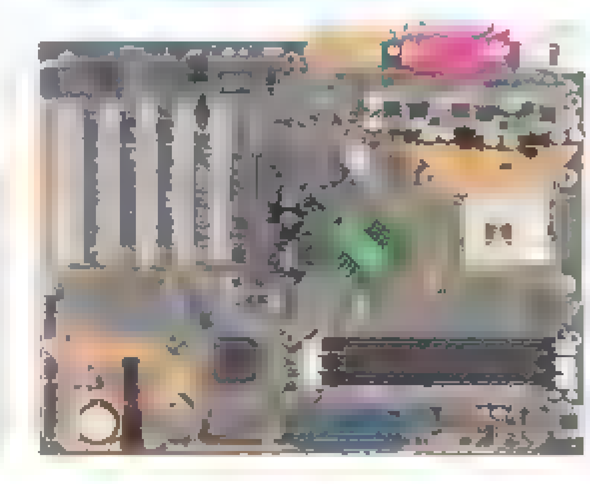


極效多媒體平台 陞技 SD7-533 主機板

陞技發表最新支援 Pentium 4 處理器、DDR SDRAM 記憶體，以及採用 SiS 645 晶片組的 SD7-533 主機板。秉持一貫創新、穩定與品質要求，陞技 SD7-533 提供玩家更優異效能的多媒體平台。

支援 Intel Pentium 4 CPU，在最高頻寬 2.7GB/sec 傳輸之下，PC2100/PC1600 可達 3GB 記憶體，而 PC2700 DDR 可達 2GB 記憶體。應用 SiS MuTIOL 雙向技術，連結矽統 SiS645 北橋和 SiS951 南橋傳輸，SD7-533 可以提供高達每秒 533MB 的系統頻寬。C-Media 8738 的音效晶片，支援 6 聲道音效與 AC3 效果，同時還有專業的數位音效介面，全面支援 24-bit S/PDIF IN/OUT，徹底豐富您 PC 的音效表現。獨家 SoftMenu III 提供您調整主要系統參數的功能，可調整 CPU 核心電壓、前置匯流排 FSB 可在 100~165MHz 之間以每次 1MHz 做無段調頻，透過 SoftMenu III，陞技 SD7-533 給您完整的選擇彈性。







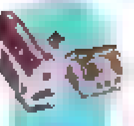
羅技 最新產品報導

Labtec 多款耳機麥克風與網際無影手滑鼠鍵盤組

• 作者－歐茲

全球知名滑鼠大廠羅技電子（Logitech），在去年併購美國音效周邊廠商Labtec後，近期推出一系列個人耳機、耳機麥克風等周邊產品。在美國擁有廣大市佔率Labtec的品牌，以其獨特的風格造型、令人心動的價格，來攻佔電腦玩家的周邊產品。同時間羅技電子亦推出一款滑鼠鍵盤組－網際無影手滑鼠鍵盤組。就讓歐茲我為大家做個介紹...





Voice Access系列

Axis-501、Axis-502

這兩款是屬於耳機麥克風的產品，不同點在於Axis-501只配有單隻耳機，Axis-502則是一般的雙耳機設計。你可以使用它來網路聊天、多人網路遊戲與視訊會議的場合，當然也可以運用在語言教學以及演講的場合，用途相當廣泛。

使用麥克風，最令人頭痛的是環境噪音的問題。使用者常常遇到的問題是：聽不清楚對方的談話，反倒是對方的環境噪音一清二楚，如此常造成溝通不良的問題。不過這兩款耳機麥克風具備了由Labtec開發，第二代噪音消除和聲音強化的新技術：NCAT 2(Noise Canceling and Amplification Technology 2）。再加上特殊的雜音消除技術，讓聲音更加清晰且降低失真率。如此的新技術，在語言教學以及語音的辨識上，絕對有加分的效果。當然喜好網路對戰的玩家，也不能錯過這款新科技的產品。

兩款產品設計上除了耳機之外，其他的配備都是一樣。耳機可上下伸縮，以適用於頭型比較"長"的玩家。至於麥克風，不用時可旋轉向上收納，使用時可往前、往後旋轉出（該設計應該是考量到消費者若有單邊耳朵或是聽力有問題時）；可以ㄠ一下，讓它更靠近嘴巴，也可以向外扳開（3段式）。有一音量控制器以及麥克風的開關，不用麥克風時可以關上，以減少噪音。控制器可夾在衣領上，方便控制。耳機、麥克風的接頭標示清楚，安裝容易。





耳機上下伸縮



3段式向外扳開



接頭標示清楚



可以把控制器夾在胸前的口袋上



ㄠ一下麥克風



音量控制器，有麥克風的開關

Personal Audio系列

在這系列當中，要為大家介紹的耳機，共有5款。有輕巧、攜帶方便的Go-235，有造型取勝的Curve-460、Curve-470，以及高品質、音質佳的Elite-825、Elite 830。每款耳機各有其特色，咱們就繼續看下去

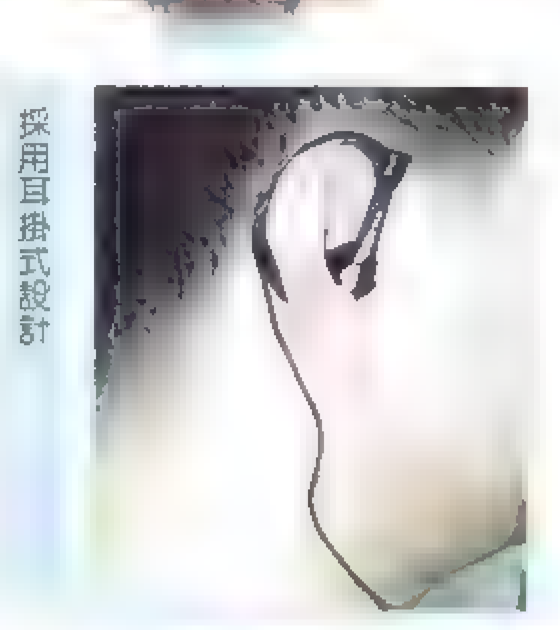
運動型耳機 Go-235

歐茲我之所以稱它為運動型耳機，正因為該耳機的設計，是針對運動時使用所發展出來的。採用耳掛式設計（將耳機夾掛在耳朵上），就算是來個前空翻、後滾翻，耳機仍牢牢的"貼在"你的耳朵上。由於穩定性夠，對那些喜歡邊運動邊聽音樂的人，是個不錯的選擇。有一個迷你的音量控制器；另外也附有一小收納袋，可將耳機收納起來，完全不佔空間。輕巧、完全收納、攜帶方便是它的特色，適合運動高手來使用。



可將耳機完全收納起來的小袋子

迷你的音量控制器

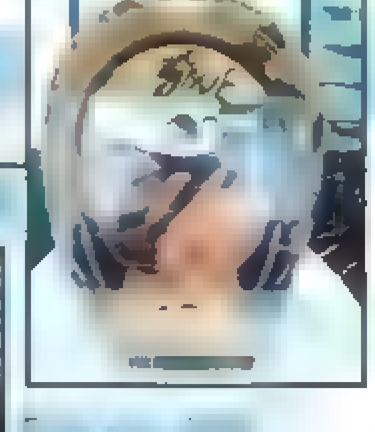


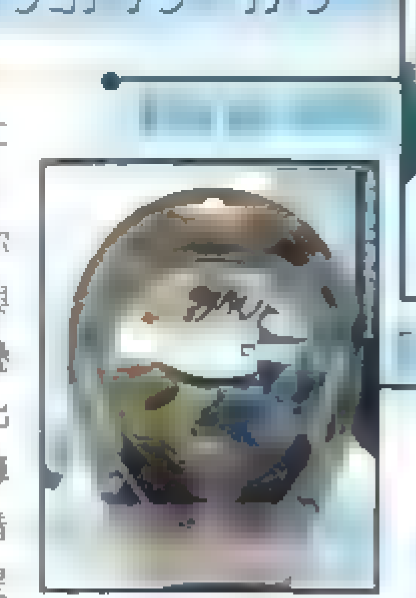
採用耳掛式設計

超炫、個性型耳機 Curve-460、Curve-470

哪天在街頭看到有人把耳機，背掛在脖子上，聆聽音樂，可別急著衝過去指教。Curve-460採用的是正是背掛式設計，將耳機半夾半掛的貼在你的耳朵上（一方面夾在耳朵上，另一方面背掛在脖子上）。彈性支架讓你輕鬆的將耳機背掛在脖子上，一點也感覺不出它的重量。穩定度雖然比不上Go-235，但絕對比頭帶式的耳機還來的穩定。金屬質感的耳機外殼，適合有個性e世代的玩家。

風靡電腦界的iMac透明造型設計，也從電腦主機、螢幕，吹到了耳機上頭。Curve-470的耳機外蓋，有著藍色、黃色、綠色與透明的四種顏色，隨著你的心情，更換不同的顏色，秀出自己與眾不同的地方。耳機可上下伸展及摺疊收納，對緊於頭帶式的耳機來說，外出攜帶可說是相當方便；附有一個音響專用的插頭，讓你的耳機支援百萬級音響。喜超炫、質感的玩家，Curve-470是不錯的選擇。





耳機可上下伸展及摺疊收納



耳機採背掛式設計

彈性的支架以及金屬質感的耳機外殼

百萬級音響就靠它了

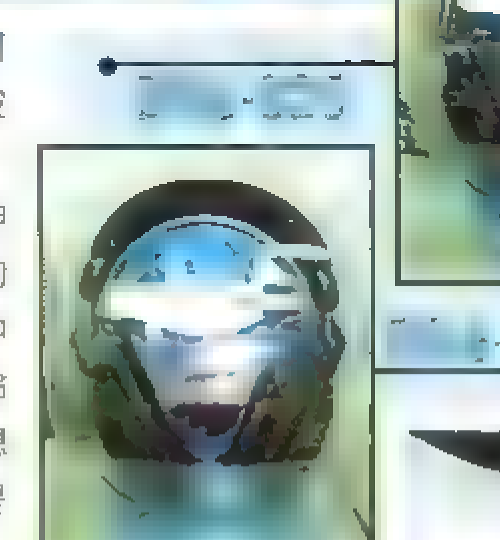
換個耳機外蓋吧

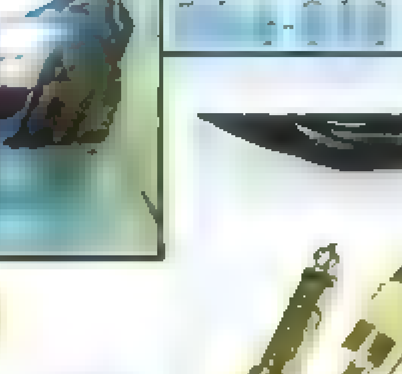
音響級耳機 Elite-825、Elite-830

比兩款屬於頭戴全罩式耳機，造形設計上相當類似，不過所使用的包覆材質則有所差異。Elite-825 使用一般的皮質材料，配戴起來略嫌粗硬，時間一久可能會有些不舒服；耳機可上下伸縮調整。如此全面性的包覆，創造出完全的聆聽空間。有一音量控制器，並有Mono與Stereo開關。附有一個音響專用的插頭，以支援音響級音響。

比起Elite-825來說，Elite-830可是高級了許多。從其較為柔軟的包覆皮質以及頭戴部分還加了一層皮質材料，戴起來的感覺十分舒服。耳機可上下伸縮調整及有程度的翻轉。不論是原有的接頭還是音響的轉接頭，是所有產品中最高級的（全部鍍金喔）！歐茲我試用聆聽的結果，真的是絕佳的音響輸出。想體驗一下原音重現的感覺，Elite 830是值得肯定的選擇。







鍍金的接頭喔！



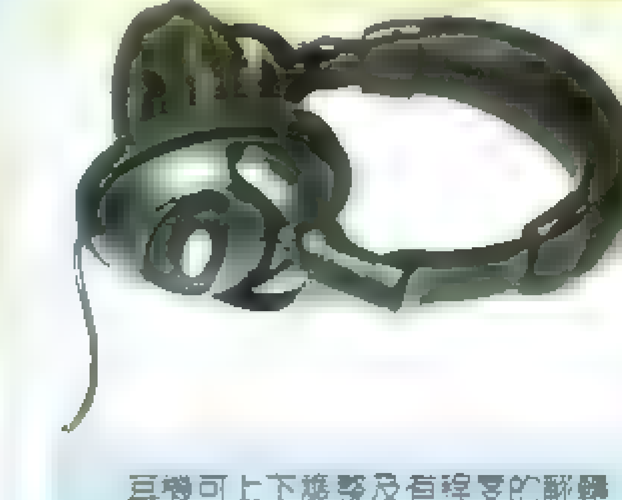
含有Mono與Stereo開關的音量控制器



音響專用的轉接頭

使用一般的包覆皮質，耳機可上下伸縮調整





耳機可上下擴整及有程度的翻轉

較為柔軟的包覆皮質

網際 無影手滑鼠鍵盤組

繼152期介紹的極光無影手滑鼠鍵盤組之後，羅技電子再次推出網際無影手滑鼠鍵盤組。本款產品的設計理念－『零風阻 流線造型、無線自在無限舒適』，讓你輕鬆擺脫桌面的空間。

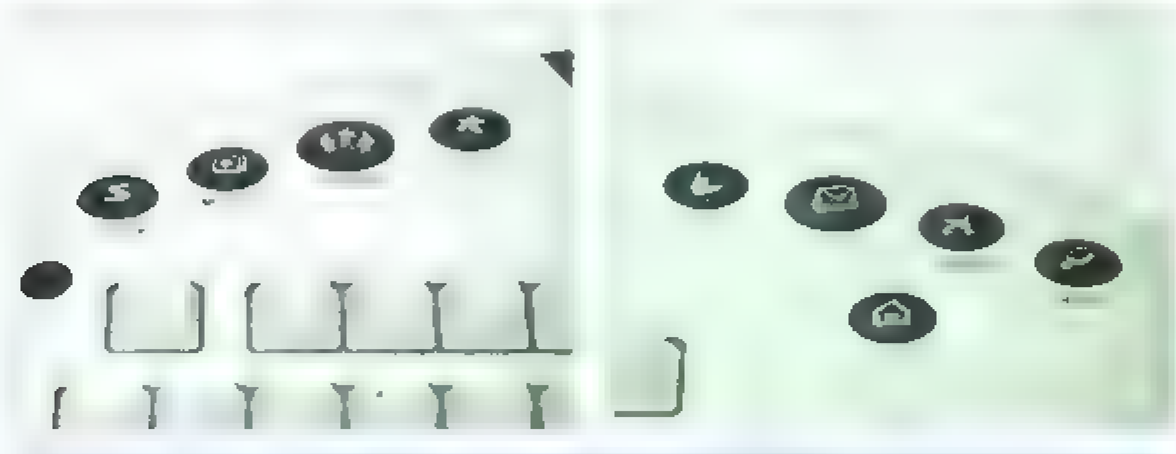
鍵盤零風阻超酷流線造型設計，加上圓滑的低斜角輪廓，讓你的雙手在操作鍵盤時，更為舒適。1Touch功能鍵一觸即達，讓你開啓應用程式或是網路捷徑，輕而易舉。開啓"我的最愛"，顯示"自己最常用的網站"，或是"開啓電子郵件信箱"、"最常用的搜尋引擎"...，都清楚的配置在鍵盤的左右上方。還在手動旋轉喇叭音量的大小聲嗎？試試鍵盤上方的多媒體控制區，讓你在彈指間輕鬆調整音量的大小。左右對稱的無限旋貂，讓慣於左撇子的你，也能夠極順手的使用。便利的滾輪鍵可以捲動頁面，還可當作第三鍵來使用。此外，網際風火輪提供瀏覽網頁的方便指令，讓您一指輕鬆上網。非光學改為滾球式設計的滑鼠，讓滑鼠的用電時間更為長久。應用無線電、雙頻道加密技術，讓你在有效距離二公尺內，沒有角度限制、無後顧之憂的使用。高科技的電池存量偵測功能，監測滑鼠、鍵盤內電池的使用壽命，並在需要更換時自動提示。想淘汰換掉功能陽春、灰塵滿佈的滑鼠、鍵盤嗎？新春新氣象，歐茲向您推薦這套"網際無影手滑鼠鍵盤組"，讓你的操控環境，也有過年的感覺。



多媒體控制區



無限旋貂滑鼠以及無線電接收器



鍵盤左右上方的 1Touch 功能鍵



標準的PS/2鍵盤接頭以及USB滑鼠接頭＋PS/2轉接頭


阿朱
蕭峰
山河破碎
英雄凋零
豪傑的故事總是徒留遺憾……

【有你的參與，蕭峰的故事不再徒留遺憾！】

天龍八部



The Semi-gods And The Semi-devils

千觴伴飲江湖行，生死何曾留心頭。
人說萬夫勇，誰能不負我？
欲待伊人共諧老，塞外牛羊空許約。
此心托飛雁，情關難闖過！
聚賢山莊誰堪敵，少室山上戰群雄。
豪氣三千丈，榮辱誰與共？
金戈撥起九州劫，鐵蹄踏處山河破。
恩義難兩全，故土歸不得！
恨！天地難容我！
罷！無敵又如何？


YES!
封神榜
引導流行的3D網路對戰遊戲，組隊對戰，樂趣無窮！
充分運用各人物的特性，敢衝，你就是最大的贏家！
簡易靈活的操作系統，無障礙的3D空間，上天下海，無所不能！
每個角色威力十足的神怒技，讓你打得痛快淋漓，欲罷不能！
超强的曲面引擎，讓你在對戰的快感中感受全新的視覺饗宴！
最多可8人組隊共16人同時進行對戰
十乾科技有限公司
NINGO SOFTWARE
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW

引爆網路遊戲新紀元！

最酷3D網路對戰遊戲，好玩到讓你不停的說”YES!!……”
趕快上線，選個心儀已久的角色，把敵方殺個片甲不留吧！




仙狐奇緣前傳
水火金雷
攻略設定集
精彩內容概說：
角色介紹—各主角之屬性特性參數介紹
幻獸家族—各幻獸之屬性特性參數及適用裝備說明
怪物圖鑑—解說各怪物之屬性及特性圖解
完全攻略—提供重點提示及詳細之過關說明
尋寶札記—地圖詳解並標示寶物所在地
資料設定—遊戲內所有相關物件之列表說明
設定圖鑑—遊戲精彩設定圖片展示
精華補遺—歌詞欣賞、密技全錄、國字及表情說明等
10月31日全省販售
水火金雷原著小說及中華音樂網精心
製作的音樂光碟，深具收藏價值！！
售價$250元
●請洽全省3C賣場、連鎖書局及全省各電腦門市選購或
遊戲快遞購物網站 http://www.GameXpress.com.tw！！
攻略本發行——
智冠科技股份有限公司
遊戲攻略本製作——
智冠科技．北斗星工作室



模擬樂園
RollerCoaster 2002
TYCOON
實現那不可能的夢想 !!
挑戰世界最高速雲霄飛車記錄
瞬間氣爆發時速172KM
垂直上升至之自52M高空下滑全程一分鐘結束。
造價新台幣八千五百萬元，你做得出來嗎？
•自由度最高的模擬遊戲
•研發自己的雲霄飛車
•創造自己的夢幻國度
•分享你的喜悅給朋友
•創造你的樂園與友同樂
INFOGRAMES
T TIME 光譜資訊股份有限公司

鬼神之門

GHOST & GOD

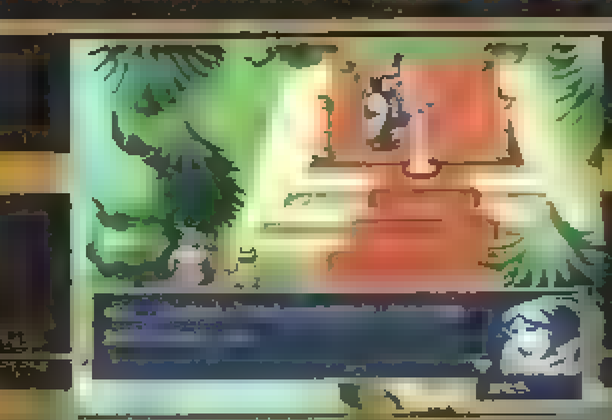
連續劇要換跑道啦！！



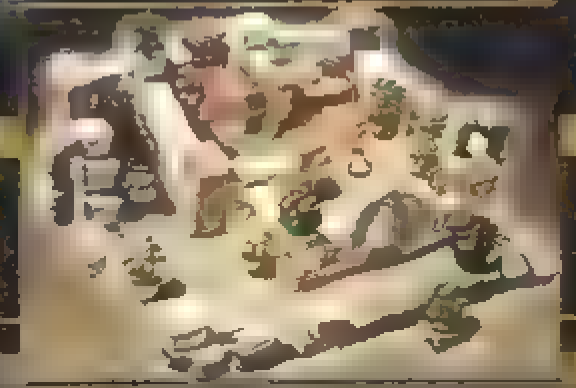
連續劇式大型RPG～國內首創第一套

宇宙世界人、仙、地三界共存，在一場驚天動地的仙魔大戰由仙界「原始天尊」戰勝地界惡魔「通天教主」後，使得地界隔開了人界。時光流逝，「雙刃劍」的出現又一次引起了仙、地兩界霸主的覬覦，激起不擇手段的爭奪戰，人界此時也出現了八位獨具特色年輕人，他們分別賦有不同的遠古人類聖獸之魂，應驗了[illegible]奇物乍現，必有劫難[illegible]這人的何去何從，[illegible]然成為了各玩家親身體驗的故事，其結果如何就令大家期待。











榮耀之路★永恆相隨

The road of conviction

Xenoage plus

永恆之星

享受超炫麗的魔法與必殺技

注重調兵遣將的謀略快感

高AI智慧的對戰謀略讓玩家運籌帷幄

流暢的中文化對白與韓語原音重現

可愛的漫畫風格人物與精緻動畫

採取日本美形式漫畫風格並充滿豐富的動作表情

超多戰鬥場景讓玩家百玩不厭

超過40場戰役，超過數小時的劇情，讓玩家完全融入其中







◆全系列精緻鐵盒精裝版全省1月底隆重上市

◆多媒體育樂展現場限量精美贈品買就送




只有一個神話・可以永世流傳
神話
Millennium Promise
2002.2.6~2.10 Taipei Game Show
神話永久流傳的 將正式開啟
★全球歡樂為感謝大批玩家的支持，將於2/6 10世貿多媒體育樂展展覽現場優先展示
並開放『神話正式FINAL BETA』版本程式，並同時舉辦『神話 』活動，只要
玩家前往全球歡樂的攤位，除了可以成為『神話特許測試玩家』外，
就有機會獲得由微星科技提供Ge Force 3顯示卡，或是由 科技提供的DDR記憶體
及其他大獎更可以優先目睹神話驚異的線上世界，記得前往全球歡樂的攤位喔
特別感謝
YouxiLand
全球歡樂數位股份有限公司
地址：台北縣中和市中正路738號17樓之5
TEL：(02)8226-9192
FAX：(02)8226-2097 網址：http://www.youxiland.com
微星科技


2002 spring
WindThunder
聖女之歌不歇
守護者之心不醒
Scheduled to be released in
2002 spring
聖女之歌
HEROINE ANTHEM
http://ha.windthunder.com


新劍俠情緣
獨孤劍
張琳心
成人劇情 生動刻劃
由主角獨孤劍的家恨帶出金兵入侵南宋的國仇，
江湖恩怨、幫派鬥爭、兩國交鋒，誰是最後贏家？
當敵人與情人是父女，殺，對愛情不堅，不殺，對親情不孝！
你該如何抉擇？
精彩戰鬥 即時展現
以先進技術推動『暗黑破壞神』式的戰鬥感動，
畫面華麗流暢，一招一式絕無拖遲之感。
山水清靈 景色秀美
完美再現南宋末年洞庭湖、劍門關、五夷山、
長安城、長白山等神州大地風貌，
有些場景甚至實地取材，讓玩家多了一份貼近中國山河的真實感！
撲朔迷離 結局迥異
誰說劇情千篇一律？
你將有機會從秦檜手中救出岳飛，更可能當上武林盟主或被仇人所殺，
不同對話，產生不同的過程與結局，
只有看完所有結局才知道全部劇情的底細！
軟體世界 智冠科技股份有限公司
金山

刻骨銘心的劍俠，

歷久難忘的情緣，

在這個冬天演繹出一幕幕動人的詩篇.....



南宋末年，朝廷昏庸，奸臣當道，殘害忠良，

金兵鐵蹄南下欲一統中原，

岳家將天兵揮戈待重收拾舊山河，

邪派五色教衆為獨霸武林，淪為金人走狗；

洞庭湖義軍殘部為報舊仇，暗劍直指岳飛，

一份寶圖，關係著國家安危的秘密！

半張血書，隱藏著多少幕後的陰謀？





石器時代3.0版 ON LINE

伊甸新大陸

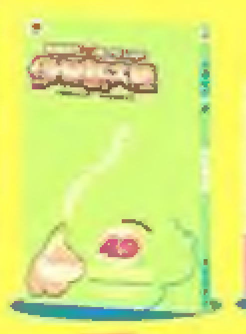
神奇魔幻新世界　科技娛樂新文明



一卡三包 四種組合，老手新手皆可使用









999元　499元　49元



華義國際數位娛樂股份有限公司
WAEI INTERNATIONAL DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD.
台北市信義區110光復南路495號B1 www.waei.net
service@waei.net Fax 02-87891196 24H客服專線 02-87882328
中區營業中心:04-2385-2256 南區營業中心:07-555-3222